

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ENJEUX ET CARACTÉRISTIQUES DE L'HORREUR DOCUMENTARISÉE :
ANALYSE PRAGMATIQUE DU *FOUND FOOTAGE HORROR FILM*

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

VANESSA ROLLAND

JUILLET 2016

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

En guise de préliminaire, je tiens à remercier les différentes personnes qui m'ont accompagnée tout au long de mon parcours universitaire en contribuant à l'enrichissement de mes connaissances et à ma volonté de me surpasser.

Je tiens à remercier tout particulièrement mon directeur, M. Pierre Barrette, qui a accepté de me diriger et de me guider tout au long de la rédaction de mon mémoire. Très ouvert à mes idées, celui-ci a su me conseiller et m'apporter l'encadrement nécessaire à l'élaboration de ma problématique de recherche. Toujours disponible et prêt à éclaircir mes doutes, ses encouragements furent d'une aide précieuse dans l'aboutissement de ce travail significatif marquant la fin de mes études.

Je tiens également à remercier les membres du jury, Diane Poitras et Charles Perraton, pour leur intérêt à prendre connaissance de mon travail. Je remercie Mme. Poitras qui, lors de son séminaire intitulé « Les enjeux du documentaire » m'a introduite à de nouvelles oeuvres ayant contribué à réaffirmer mon intérêt pour le cinéma documentaire. Je remercie M. Perraton de m'avoir, quant à lui, suggérer l'ouvrage de Deleuze intitulé « Logique de la sensation », dont la lecture aura apporté un éclairage nouveau sur mon sujet de recherche. Je souhaiterais aussi remercier M. Bernard Perron ; animé d'une passion rare et contagieuse, c'est lui qui m'a initié au genre de l'horreur.

Enfin, je tiens à remercier mes parents pour leur confiance et leur soutien moral. Très présents et toujours disposés à m'écouter, ils auront été ma plus grande source de motivation et d'inspiration tout au long de mon parcours.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I.....	5
APPROCHE DU <i>FOUND FOOTAGE HORROR FILM</i>	5
1.1 Problématique.....	5
1.1.1 L'hybridité cinématographique.....	5
1.1.2 Le cas du faux-documentaire.....	8
1.1.3 Horreur et documentarisation : le <i>found footage horror film</i>	11
1.1.4 Question de recherche et pistes de réflexion préliminaires.....	15
1.2 Cadre théorique	16
1.2.1 Fiction vs réalité.....	16
1.2.2 Considérations importantes sur la notion de genre.....	22
1.2.3 Le genre et son spectateur.....	25
1.3 Cadre méthodologique.....	28
1.3.1 Sémio-pragmatique et énonciation.....	28
1.3.2 Corpus et grille d'analyse.....	33
CHAPITRE II.....	38
ANALYSE SÉMANTICO-SYNTAXIQUE DU <i>FOUND FOOTAGE HORROR FILM</i>	38
2.1 Sur le plan narratif	38
2.1.1 Spécificité sémantique du <i>found footage horror film</i>	38
2.1.2 Approche syntaxique de l'horreur.....	44
2.1.3 Structure syntaxique du <i>found footage horror film</i>	46
2.2 Sur le plan esthétique.....	54
2.2.1 Le <i>point-of-view shot</i>	54
2.2.2 Horreur suggestive et hors-champ.....	60
2.2.3 Vers une esthétique naturaliste.....	64

CHAPITRE III.....	69
PRAGMATIQUE DU <i>FOUND FOOTAGE HORROR FILM</i>	69
3.1 Sur le plan sémio-pragmatique.....	69
3.1.1 L'illusion d'un « <i>je-origine-réel</i> »	73
3.1.2 Configuration réflexive et paradoxe de la forme.....	78
3.1.3 Des marques « indicielles » au service de la fiction.....	83
3.2 Du côté des communautés interprétatives.....	88
3.2.1 Interpellation affective et sentiment de proximité.....	89
3.2.2 Logique de la sensation.....	96
3.2.3 Entre épistémophilie et vulnérabilité.....	103
3.2.4 Effet de réel dans le <i>found footage horror film</i>	110
CONCLUSION.....	114
BIBLIOGRAPHIE.....	118
MEDIAGRAPHIE.....	124

RÉSUMÉ

Ce mémoire se concentre sur l'analyse d'une tendance cinématographique contemporaine, le *found footage horror film*. Propulsé par le succès retentissant de *The Blair Witch Project*, le *found footage film* s'est largement invité à investir le genre de l'horreur depuis les années 2000. Nous définissons d'un point de vue formel ces films de fiction aux allures de documentaire afin de mettre en lumière les différents enjeux pragmatiques soulevés par l'adoption d'une structure hybride. D'un point de vue sémantico-syntaxique, nous nous proposons dans un premier temps d'identifier la spécificité du *found footage film* en tant que sous-catégorie générique de l'horreur. Ensuite, l'analyse sémiopragmatique permet de saisir de quelle manière la construction esthétique-narrative du texte se dédie à appuyer une impression d'authenticité pour son spectateur en l'invitant à feindre des opérations de lecture propres au régime documentaire. Enfin, nous nous proposons d'étudier le *found footage horror film* du point de vue des communautés interprétatives. Au terme de cette analyse, il est possible d'établir l'importance capitale détenue par le spectateur dans le déploiement efficient des visées pragmatiques sous-tendues par le genre de l'horreur.

MOTS-CLÉS : fiction, documentaire, horreur, genre, *found footage film*, sémiopragmatique

INTRODUCTION

On observe, depuis la fin du vingtième siècle, une volonté manifeste de questionner le rapport entre représentation et réalité, de nuancer, voire de repousser, les limites entre fiction et factuel. Animées par de tels débats, nos sociétés modernes ont vu naître la nécessité d'étudier de plus près les mécanismes de représentation afin de rendre compte de l'influence que cette dernière peut avoir sur notre perception (Paget, N.Lipkin, Roscoe, 2006). Délaissant le besoin de classer les oeuvres au sein de catégories hermétiques principalement articulées autour d'une logique dichotomique entre régime fictionnel et régime documentaire, le cinéma contemporain est devenu le terrain d'une expérimentation permanente. L'hybridité croissante qui s'est insinuée au sein de la production audiovisuelle incarne la nécessité de se départir des conventions dominantes au profit d'une redéfinition de nos repères usuels. Parallèlement à l'émergence de ces nouvelles formes, la nécessité de produire un nouveau réalisme, accessible, et ancré dans nos quotidiens s'est fait vite ressentir. Loin des conditions budgétaires, et des effets visuels spectaculaires *made in* Hollywood, un autre type de réalisme s'est peu à peu développé au sein de la production audiovisuelle, misant sur quant à lui sur une « spectacularisation du réel » (King, 2005). Tourné vers la nécessité de se rapprocher du réel en présentant le quotidien d'individus comme nous, le réalisme hollywoodien à la manière d'un spectacle fabriqué laisse progressivement place en quelque sorte au spectacle de la banalité.

Dans ce contexte, une variété de nouveaux formats voient le jour et se popularisent. Du côté du documentaire, les années 1980 et 1990 furent marquées par le développement de formes telles que le *docu-soap* et la télé-réalité. Ces textes au contenu *a priori* documentaire s'attachent à présenter le quotidien d'individus en recourant aux stratégies narratives et aux procédés formels de la fiction. De façon

similaire, les caractéristiques du documentaire furent largement explorées en territoire fictionnel et amenèrent également l'émergence et la popularisation de diverses formes telles que le docu-drame ou le faux-documentaire (N.Lipking, Paget, et Roscoe, 2006). Ces nouvelles pratiques fictionnelles exploitent, manipulent et interrogent les tensions inhérentes au format documentaire et s'attachent à reconcevoir les limites entre fiction et réalité. Tout particulièrement, le faux-documentaire ou « mockumentaire » est une fiction s'appropriant les codes et conventions du documentaire. Cet emprunt formel relève d'une part d'une stratégie réflexive destinée à produire une critique quant à la forme documentaire, et d'autre part d'une stratégie pragmatique destinée à susciter un état de réflexion et de participation chez son public (Hight, Roscoe, 2011). Du très connu *This is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984) en passant par les productions des célèbres Woody Allen avec *Zelig* en 1983 ou Peter Jackson avec son film *Unforgotten Silver* en 1995, le mockumentaire s'est rapidement imposé comme une des tendances cinématographiques les plus populaires à l'aube du vingt et unième siècle (Hight, 2011, Rhodes, 2002). Au cours des années 2000, le succès d'une pluralité de productions cinématographiques et télévisuelles recourant à ce format, telles que les films de Sacha Baron Cohen (de *Ali G* en 2002 au récent *The Dictator* en 2012) ou encore les séries télévisées populaires comme *The Office*, *Trailer Parks Boys* (2001-2015), ou encore *Modern Family* (2009), incarnent ce vif intérêt pour la forme du faux-documentaire. Plus particulièrement, l'emprunt des caractéristiques du documentaire fut l'objet d'une appropriation toute particulière dans le genre de l'horreur. Tendance inspirée par le succès de *The Blair Witch Project* (Myrick, Sanchez) à la fin des années 1990, le *found footage horror film* s'est rapidement imposé comme l'une des formes les plus populaires au cours des années 2000 (Heller-Nicholas, 2014). Si l'appropriation des caractéristiques du documentaire dans le cadre du *mockumentaire* s'effectue le plus souvent à des fins satiriques, parodiques ou encore subversives, le *found footage horror film* quant à lui, manipulerait celles-ci dans des visées divergentes.

Ce mémoire propose une analyse détaillée du *found footage horror film*, dans le but d'éclaircir les enjeux motivant la fiction à investir le domaine du documentaire. Plus précisément, il s'agit de rendre compte de la manière dont l'emprunt à ces codes et ces conventions permet, d'une part, un renouvellement générique de l'horreur et, d'autre part, une transformation féconde de la relation entre fiction et réalité.

Notre premier chapitre se divise en trois sous-parties. Notre première sous-partie se destine à exposer la problématique de notre recherche. Nous nous intéressons au contexte ayant favorisé l'apparition du *found footage horror film*. Par un parcours d'œuvres et de courants cinématographiques caractérisés de près ou de loin par une forme d'hybridité, il est possible d'établir la genèse du *found footage film*. Nous présentons ensuite notre problématique de recherche générale ainsi que les objectifs à atteindre au terme de notre étude. La seconde sous-partie de ce chapitre présente le cadre théorique adopté au cours de notre mémoire de recherche. Nous présentons dans un premier temps, les aspects pragmatiques inhérents au format fictionnel et au format documentaire. En s'intéressant de plus près aux modalités pragmatiques de ces deux formes, il est possible de mieux comprendre le *found footage horror film*. Nous nous intéressons ensuite à la notion de genre cinématographique et à ses implications pragmatiques. Enfin notre dernière sous-partie se consacre à la présentation de la méthodologie employée lors de l'analyse de notre objet d'étude. Partant d'une démarche essentiellement sémiopragmatique, nous envisageons le texte en tant qu'espace de médiation où se rencontrent institutions de production et communautés interprétatives.

Dans notre second chapitre, nous procédons à une analyse formelle du *found footage horror film*. Nous effectuons dans un premier temps, une analyse sémantico-syntaxique de ces films permettant d'établir la récurrence de caractéristiques narratives et esthétiques. Au terme de cette analyse, nous devons être en mesure de donner une définition *found footage horror film* en termes génériques. Dans un

deuxième temps, nous effectuons une analyse sémio-pragmatique destinée à comprendre les visées sous-tendues par la construction singulière de ces textes. Il s'agit de comprendre du point de vue des institutions de production comment le texte se destine à produire un état de croyance particulier chez son spectateur.

Enfin, notre dernier chapitre s'intéresse de plus près à l'impact du *found footage horror film* en nous situant cette fois-ci davantage du côté des communautés interprétatives. La présente analyse s'attache à définir le positionnement du spectateur, et à comprendre ainsi de quelle manière l'horreur peut aboutir à ses visées génériques.

CHAPITRE 1

APPROCHE DU *FOUND FOOTAGE HORROR FILM*

Ce chapitre présente tout d'abord les conditions d'émergence du *found footage horror film*. À travers un parcours de ce qui constitue ces modèles précurseurs, il est possible de rendre compte des évolutions ayant conduit le cinéma fictionnel à s'orienter vers davantage d'hybridité en exploitant notamment le format documentaire. Nous procédons ensuite à une présentation des notions théoriques dont nous nous servirons au cours de notre analyse. Nous partons des conceptions pragmatiques relatives aux régimes fictionnel et documentaire pour s'intéresser à la notion de genre cinématographique. Enfin, nous définissons le cadre méthodologique utilisé ainsi que la grille d'analyse qui sera employée au cours de notre étude.

1.1 Problématique

1.1.1 L'hybridité cinématographique

Alors que pendant longtemps s'est imposée une conception dichotomique entre les univers fictionnel et documentaire, il apparaît aujourd'hui que les frontières autrefois immuables entre les domaines de représentation furent l'objet de persistantes remises en question. Le besoin de structurer et d'ordonner les œuvres selon un ordre taxonomique particulier s'est imposé dès les débuts du cinéma. Parallèlement une certaine hybridité s'est insinuée au sein de nombreuses œuvres, contrecarrant ainsi l'entreprise consistant à classifier les textes en sous-ensembles cloisonnés. La catégorisation des œuvres filmiques en vertu d'une logique dichotomique entre fiction et documentaire s'est révélée à bien des égards infructueuse tant les conceptions quant à ces formes divergeaient. Très rapidement, la valeur de vérité associée à la démarche documentaire et la capacité de la forme à rapporter le réel devinrent des caractéristiques contestées et conséquemment réévaluées.

S'il existe multiples définitions du documentaire, beaucoup s'accordent cependant à dire qu'il se doit de rapporter au spectateur des images tirées du réel, et ce le plus souvent dans

une perspective didactique. La fiction, quant à elle, associée au domaine de l'imaginaire s'offrirait en tant que divertissement. Or, il s'avère en pratique que cette division ne peut rendre compte de la complexité et de la variété qui caractérise la production cinématographique passée ou contemporaine. Dès les débuts du cinéma, des caractéristiques associées au texte de fiction furent l'objet d'appropriations et de remaniements au sein du cinéma documentaire. On peut bien sûr penser au père du documentaire, Robert Flaherty, et à son célèbre *Nanouk l'esquimau* (1922). Afin de palier des aléas de tournages qui ne se prêtaient pas toujours favorablement à sa volonté de capturer le réel, celui-ci orchestrait alors de véritables mises en scènes. À la manière d'un processus de création fictionnel, Flaherty provoqua des mises en situations au cours desquelles les Esquimaux complices, se devaient d'agir comme ils le faisaient au quotidien (Roscoe and Hight, 2001). Dans un même ordre d'idée, l'emphase volontaire sur les luttes qui menaçaient quotidiennement Nanouk et sa famille s'articulait dans le but de créer un fort sentiment d'empathie chez le spectateur. En effet, Flaherty n'hésita pas recourir aux codes du récit dramatique afin de susciter la pleine adhésion du public, et ce notamment par l'insertion de suspense et de cartons explicatifs qui contribuaient à structurer le récit de Nanouk à la manière d'une fiction (Gauthier, 2005). Similairement, la fiction s'appropriera des codes et des conventions propres au documentaire. On peut penser par exemple au néoréalisme italien qui, suite à la Seconde Guerre mondiale, s'attachait à constituer un témoignage quant aux difficultés rencontrées à cette époque de transition. Ce mouvement cinématographique recourrait à une esthétique épurée misant notamment sur l'utilisation de décors naturels et d'acteurs non-professionnels. Ces films se caractérisaient alors par le refus d'adopter une structure narrative classique au profit d'un recentrement sur l'image à son état brut. À la fin des années 1950, l'émergence du cinéma direct propulsée par une multitude d'avancées technologiques (caméra portative, magnétophone portatif, son synchronisé à l'image, etc.) apporta la possibilité pour les cinéastes de se rapprocher considérablement du réel en permettant à ceux-ci de filmer au cœur de l'action (Gauthier, 2005). De telles évolutions techniques contribuèrent à revitaliser le documentaire en émancipant l'équipe de tournage d'un matériel restrictif et encombrant.

Celle-ci se faisant plus discrète pouvait alors filmer de manière plus intime les événements dont elle était témoin. Délesté de toutes préparations visant à organiser le tournage et à structurer les séquences dans une logique narrative, ce cinéma tentait d'accéder de façon directe à des parcelles de vérité capturées sur le vif. Cette esthétique minimaliste, et ce sens de l'improvisation eurent une influence indéniable dans le cinéma de fiction contemporain. On peut penser notamment au cinéma de John Cassavettes, cinéma de l'improvisation mêlant réalité pro-filmique et réalité fictionnelle, ou encore au cinéma québécois des années 1960, avec des films comme *À tout prendre* (Claude Jutra, 1963), *Le chat dans le sac* (Gilles Groulx, 1964), *Les Ordres* (Michel Brault, 1974), etc. (Chevrier, 1998). En parallèle, on observe une volonté croissante d'apporter une consistance didactique au récit de fiction ; celui-ci ne peut plus se limiter au domaine de la fantaisie et de l'imaginaire, mais se doit au contraire de se rapporter à des aspects de la vie réelle et à des questions soulevées dans nos sociétés. Gillo Pontecorvo est un de ces cinéastes qui a vu dans l'esthétique documentaire une opportunité de donner de la profondeur à ses récits, notamment quant à la guerre d'Algérie dans son film *La Bataille d'Alger* (1966). Un exemple plus récent et significatif de ce et de l'héritage du direct se trouve dans le mouvement du Dogme 95, qui refuse l'artificialité au sein de ses mises en scène et recourt de ce fait à une esthétique factuelle, aussi appelée *vérité style* (décors naturels, éclairage naturel, caméra à la main, etc.) (Chevrier, 1998).

Qu'il s'agisse de fictions s'inspirant de la forme documentaire, ou inversement de documentaires faisant appels à des caractéristiques fictionnelles, on peut observer une volonté manifeste de s'écarter d'un régime de production standardisé et bien connu du spectateur. Une tendance croissante à considérer les formes documentaire et fictionnelle davantage comme des alliés potentiels et moins comme des forces antagonistes caractérise la production audiovisuelle contemporaine. Le postmodernisme et l'avènement de la technologie numérique amenèrent avec eux la nécessité de redéfinir davantage le domaine des représentations, et plus particulièrement d'interroger les notions de réalité et de vérité longtemps instituées en regard du documentaire. Les croyances associées au documentaire

et à son aptitude à présenter le réel avec authenticité fut contestée. Il s'opère alors une déconstruction des conventions et traditions ayant longtemps surplombé la production cinématographique et télévisuelle au profit d'expérimentations favorisant l'émergence de nouvelles modalités de représentation. Ainsi, la porosité progressive des frontières entre fait et fiction va structurer la production cinématographique et télévisuelle dans une perspective intertextuelle, réflexive, et de ce fait hybride. On observe ainsi l'apparition de nouvelles formes telles que le drame documentaire, le docu-fiction ou encore le faux-documentaire, mais également l'apparition à la télévision de nouvelles catégories de programmes hybrides dont la plus probante aujourd'hui semble être celle de la télé réalité (Roscoe and Hight, 2001).

1.1.2 Le cas du faux-documentaire

L'ensemble des films sur lesquels notre attention se posera tout particulièrement dans le cadre de ce projet de mémoire intègre les codes et conventions du documentaire. S'il apparaît clair que le documentaire relève de différentes modalités de présentation et d'approches du réel, d'autres formes hybrides comme celle du faux-documentaire présentent aussi une variété de modalités dans le déploiement de leur forme. Le faux-documentaire se définit comme un texte fictionnel s'appropriant les caractéristiques propres au documentaire, cette appropriation peut recouvrir une ampleur variable et différentes visées. Le recours conscient à des conventions et codes étrangers au sein de cette forme est clairement destiné à inscrire la réception du spectateur dans la reconnaissance de celles-ci. Il apparaît, comme dit précédemment, qu'une décrédibilisation et une réfutation constante des aptitudes du documentaire à montrer le réel auraient conduit à la formation de tensions croissantes qui amèneraient avec elles l'émergence de formes hybrides telle que le faux-documentaire. En cela, le « mockumentary » pourrait être symptomatique d'un déséquilibre traduisant une remise en cause accentuée du documentaire à offrir une présentation objective et distanciée du réel. De même, le spectateur, étant exposé à un nombre croissant

d'images construites et artificielles, se trouve enclin à un scepticisme exponentiel. S'il convient de définir le phénomène et les enjeux soulevés par le recours au faux-documentaire en tant que forme contestant le statut conféré à l'image documentaire, il importe également de faire part de la variété de modalités dans lesquelles celui-ci peut intervenir, et ce dans une visée constante à interroger les frontières entre fait et fiction (Roscoe and Hight, 2001).

En 1938, la diffusion radiophonique de *War of the Worlds* d'Orson Welles sur CBS eut pour conséquence de créer chez certains de ses auditeurs un sentiment de doute. En effet, s'il s'agissait là d'une simple adaptation du roman de George Wells, le format de l'émission était tel que certains crurent que les États-Unis étaient victime d'une invasion extraterrestre. L'émission se présentait sous la forme d'un bulletin d'information avec notamment de fausses entrevues. Si Welles pensait avoir laissé à ses auditeurs la chance de saisir le caractère factice des informations véhiculées en faisant savoir au début du programme qu'il s'agissait d'une adaptation, les auditeurs arrivant en cours de diffusion furent désarçonnés par le contenu du programme. De plus, le fait d'emprunter un format étranger pour une émission de radio dramatique conventionnelle sema la pleine adhésion de certains et le doute chez d'autres. Si l'intention de Welles n'était pas de tromper ceux qui l'écoutaient, mais de rendre simplement son histoire réaliste, il reste que la croyance conférée par les auditeurs au format du bulletin d'information était telle qu'elle ne pouvait impliquer qu'un mode de réception univoque (Heller-Nicholas, 2014).

Parmi les différents modèles précurseurs au faux-documentaire, Jane Roscoe et Craig Hight dans leur livre *Faking it : Mockumentary and the subversion of factuality* réfèrent également à des séries télévisées telles que *Monty Python's Flying Circus* (1969-1974) ou encore à des programmes comme *April Fools' Day news stories*. Le premier exemple renvoie à une série anglaise diffusée au cours des années 1960 et 1970, faite de plusieurs sketches parodiant des programmes télévisuels de toute sorte.

Il s'agissait ici d'un moyen de traiter en profondeur de problèmes relatifs à la société britannique de l'époque, mais c'était également un moyen de subvertir le modèle discursif généralisé par la BBC à l'époque et d'interroger simultanément le rapport des téléspectateurs à de tels contenus. La série se démarqua des autres programmes du moment en raison de sa grande réflexivité, et fut d'autant plus pertinente que la familiarité du public avec les codes et conventions de la télévision s'était précisée. Le programme de fausses informations *April Fools' Day* fonctionnant sur le principe de la farce s'inscrivait également dans une volonté d'établir un échange ludique avec une audience plus sophistiquée. L'apparition de tels programmes donnait également à voir l'importance et la nécessité de renouveler les formats jusque-là établis tout en répondant à un impératif commercial de proposer toujours plus de divertissement. De plus, comme nous l'avons vu précédemment, le cinéma s'était également au même moment emparé du documentaire non pas toujours à des fins subversives, mais afin d'apporter une densité supplémentaire au récit (Roscoe and Hight, 2001).

De façon générale, si le *mockumentary* reste une forme très complexe à définir avec exactitude, il peut en revanche être dit que celle-ci se caractérise toujours par sa forme réflexive vis-à-vis du documentaire. Selon Craig Hight et Jane Roscoe, le *mockumentary* serait caractérisé par l'intervention conjointe des intentions auteuriales, de la nature et du niveau d'appropriation des codes et conventions documentaires, et enfin du degré de réflexivité et du rôle que celui-ci est supposé jouer chez le spectateur (Roscoe and Hight, 2001: 64). Le premier degré sur lequel le *mockumentary* peut se construire est celui de la parodie. La parodie est destinée ici le plus souvent à traiter d'un aspect de notre culture populaire ; elle préconise ainsi l'emploi de l'humour au travers d'un contenu explicitement fictionnel. Aussi, la rencontre entre l'esthétique *solennelle* du documentaire et le traitement d'un sujet tourné en ridicule amène à la forme parodique du *mockumentary*. Le second degré est celui de la critique, qui se sert pleinement des codes et conventions documentaires pour faire passer un message quant à un aspect de notre culture. Ici, le recours à la

forme documentaire peut être destiné à critiquer l'institution en tant que telle. Enfin, le dernier degré du *mockumentary* est celui de la déconstruction, celui-ci repose pleinement sur la nécessité de questionner, voire de subvertir la forme documentaire et l'image que nous avons de celle-ci.

1.1.3 Horreur et documentarisation : le *found footage horror movie*

Si la force parodique et critique du *mockumentary* a fait ses preuves, il apparaît qu'il peut dans d'autres cas venir renforcer le potentiel d'un genre. En effet, l'introduction du faux-documentaire dans le cadre générique de de l'horreur amena avec elle l'établissement d'une sous-catégorie baptisée : *found footage horror film* sur internet. Cette tendance populaire au sein de l'horreur se caractérise par une vague de films déployant des univers stylistiques semblables, et trouve son point de départ avec la sortie du film, *The Blair Witch Project* (Myrick, Sanchez, 1999). On peut noter, au cours des quinze dernières années, le succès notable de certains films appartenant à cette tendance, notamment la saga *Paranormal Activity* (Peli, 2008), *Cloverfield* (Reeves, 2008), *The Last Exorcism* (Roth, 2010). Il s'agit d'un phénomène d'envergure internationale, et dont l'existence ne se limite pas aux États-Unis. De plus, si la marque de fabrique de ce sous-genre réside en grande partie dans son style amateur, il importe de noter que ce dernier a souvent été originellement symptomatique d'un budget de production restreint, mais relève désormais d'un phénomène plus large. Le recours à un tel style n'est donc pas toujours lié au départ à des limitations budgétaires comme cela a pu être le cas pour *The Blair Witch Project*, mais peut simplement être le résultat d'un choix artistique (Heller-Nicholas, 2014).

S'il importe de définir ce qui caractérise ce sous-genre nouveau, il est également nécessaire pour cela d'en établir les modèles précurseurs. Il est effectivement possible de retracer une tendance à l'emploi de la forme du documentaire au sein de la fiction, et ce depuis la fameuse émission de radio *War of the Worlds* d'Orson Welles citée

précédemment. D'un point de vue générique, le besoin de délaisser le fantastique au détriment d'un cadre rationnel ne relève pas d'une tendance nouvelle. En effet, dès 1960, des films clés apparentés dans bien des cas au genre de l'horreur amenèrent le ce dernier à se redéfinir. Alors que le film *Psycho* d'Alfred Hitchcock incorporait la figure de l'altérité monstrueuse dans le cadre familial du quotidien (l'intrigue du récit était tirée d'un fait divers), *Peeping Tom* (1960) de Michael Powell inscrivait quant à lui la figure du tueur, et l'accomplissement du meurtre dans son rapport malsain au média. D'une part, nous observons une volonté d'inviter le spectateur à une plus grande identification à la source de l'horreur via un ancrage de celle-ci dans la figure de l'homme aliéné ; d'autre part, ce déplacement de cadre diégétique implique également une volonté de briser les cadres conventionnels de réception au sein desquels l'horreur trouve habituellement sa résolution dans la représentation nuancée des valeurs de bien et de mal, et ce dans un contexte fantaisiste et irrationnel permettant une distanciation nécessaire au réel :

Psycho signaled the start of a major shift in the American horror film, the full import of which would become increasingly significant after 1968. Hereafter, the popular definition of a horror film would be routinely understood to encompass predatory sexual psychopaths stalking everyday, domestic settings as much as supernatural doings in gothic manors. (Worland, p.87)

De même, *Peeping Tom* est une oeuvre significative pour l'étude du *found footage film* en ce qu'elle implique en terme de représentation technologique. En effet, le personnage de Mark Lewis, fasciné par l'image, s'emploie à filmer l'accomplissement de son meurtre, venant ainsi inscrire l'acte de tuer dans l'acte d'enregistrement. De même, la légende urbaine du *snuff* définie par la mise en scène d'un meurtre supposément vrai, aurait fortement contribué à nourrir l'imaginaire générique de l'horreur et aurait donné lieu à différentes fictions inspirées du phénomène, tel que le très controversé *Snuff* (Michael et Roberta Findlay, 1976). La tendance à viser un

plus grand réalisme, et à jouer sur les frontières entre « vrai » et « faux », s'insinue donc de plus en plus au sein du genre (Heller-Nicholas, 2014).

En 1980, le premier exemple de *found footage film* suscita une importante controverse. *Cannibal Holocaust*, réalisé par Ruggero Deodato, s'inscrit dans la lignée d'une vague de films italiens produits au cours des années 1960 et 1970 : *le mondo film* ou *documentaire choc d'exploitation*. Ces films se présentent la plupart du temps comme des documentaires ou des reportages traitant de sujets sensationnels (la thématique du cannibalisme y est récurrente) dans le cadre de mise en scènes chocs brisant les tabous. Ces films comportent bon nombre de séquences orchestrées au sein desquelles la mort simulée d'un individu est présentée comme authentique. *Cannibal Holocaust* retrace le parcours de reporters américains partis en Amazonie au sein d'une tribu indigène cannibale. L'équipe est finalement portée disparue, mais les images que ces derniers filmèrent au cours de leur périple furent retrouvées. Le film consiste alors en grande partie au visionnement de ces images retrouvées par un professeur en anthropologie. Le film comporte alors deux fils narratifs entrecroisés : le premier concerne la tentative du professeur de comprendre ce qui est arrivé aux journalistes, et le second concerne l'aventure de l'équipe retracé par les images visionnées.

Si *Cannibal Holocaust* mélange mise en scène et véritables images documentaires, le film comporte également des scènes dans lesquelles des animaux sont véritablement tués. Le film exploite et critique simultanément le recours à la violence, mais il interroge également, tout comme *Le Projet Blair Witch*, le rapport au réel et sa représentation, et les notions de vrai et de faux à travers une intégration judicieuse des codes et des conventions propres à la forme documentaire (Jackson, 2002 ; Rhodes, 2002). Avec sa forme réflexive et son recours aux médias dans le déploiement de sa structure esthétique-narrative, le film s'inscrit dans la lignée directe de films modernes tels que *Man bites dog* (Benoît Poolvorde, Rémy Belvaux, André Bonzel, 1992),

Natural Born Killers (Oliver Stone, 1994) ou *Funny Games* (Michael Hanneke, 1997) qui exploitent la forme documentaire afin d'interroger le rapport du spectateur avec la représentation de la violence. En cela, *Cannibal Holocaust* apparaît comme héritier direct du *snuff*, et source principale du *found footage film*.

S'il est indéniable que des modèles préexistants ont préparé l'émergence du *found footage film*, il importe de définir maintenant ses caractéristiques propres. Dans son ouvrage *Found Footage Horror Films*, Alexandra Heller-Nicholas indique que la forme se serait stabilisée entre la sortie des films *The Blair Witch Project* en 1999 et celle de *Paranormal Activity* en 2008. Un ensemble de codes et conventions se serait alors généralisé pour finalement aboutir à une structure formelle stable. Globalement, le *found footage film* pourrait être défini par son style amateur et son apparence de vraisemblance. Ainsi, celui-ci recourt à différents procédés esthétiques et narratifs afin de produire chez son spectateur une impression de vérité et d'authenticité. Il privilégie entre autre la production d'images tremblantes tournées à l'aide d'une caméra à l'épaule faisant elle-même partie intégrante de l'univers diégétique. En effet, la construction du film est ici associée non pas à la figure d'une autorité indépendante du récit mais, au contraire, au personnage même de l'histoire. Du point de vue du récit, les intrigues déployées par ces films sont en majeure partie identiques, et présentent ainsi les images visionnées comme ayant été découvertes. Celles-ci auraient donc eu une existence préalable et recouvriraient à ce titre une valeur de témoignage quant aux événements présentés. De même, si le *found footage film* inclut dans son univers diégétique l'équipe de tournage, et l'utilisation d'une caméra à la main (*The Blair Witch Project*, *Paranormal Activity*, etc), il peut également s'agir d'enregistrements provenant d'une caméra de surveillance comme dans la saga *Paranormal Activity* (Heller-Nicholas, 2014). Dans cette perspective, le *found footage film* recouvrirait une forme très proche du mockumentary via une appropriation ludique des codes et conventions propres au documentaire. Si le faux-documentaire, comme nous l'avons vu précédemment, peut être utilisé à des fins

parodiques ou critiques vis-à-vis d'un aspect culturel spécifique ou simplement vis-à-vis de la forme documentaire elle-même, le *found footage film* ne n'inscrit pas nécessairement dans cette visée. En effet, si le mockumentary possède ses enjeux propres, il reste que ces derniers ne sont pas nécessairement les mêmes dans le cadre du *found footage film*.

1.1.4 Question de recherche et pistes de réflexion préliminaires.

S'il apparaît qu'une telle tendance s'est généralisée au point d'aboutir à la naissance d'un sous-genre légitimé dans le cadre de l'horreur, il importe de saisir et de définir les motifs et les enjeux ayant conditionné l'avènement d'une telle forme filmique. Dans cette perspective, on peut formuler notre problématique de recherche quant au *found footage horror film* à travers les questionnements suivants :

- Dans quelle perspective la fiction, et plus particulièrement le *found footage horror film*, recourt-t-il aux codes et aux conventions du documentaire ? Quels enjeux se présentent à l'origine d'un tel emprunt ?
- Le *found footage horror film* constitue t-il une forme réflexive destinée à interroger la structure générique de l'horreur ? Est-ce une tendance destinée à revitaliser le genre ?
- Que manifeste à une échelle plus large la production du *found footage film* ? De quelle manière ces productions se destinent à être lues ?
- Quelles sont ses implications en termes pragmatiques ? De quelle façon le *found footage horror film* construit un espace de médiation entre sphère de production et sphère de réception ? Et quel est-il ?
- Enfin, quel positionnement sous-tend une telle forme chez son spectateur ?

Étant donné ces questionnements de départ, il semblerait pertinent au terme de cette recherche de pouvoir expliquer les enjeux du *found footage horror film*. En

considérant le *found footage* dans une perspective communicationnelle en tant que production symptomatique d'un paysage audiovisuel en transformation, il sera possible d'établir les enjeux motivant l'existence de cette forme filmique. Nous pourrions nommer et expliciter au sein du champ cinématographique, les éléments formels et contextuels ayant favorisé son émergence.

2.2 Cadre théorique

2.2.1 Fiction vs réalité

Après avoir présenté dans les grandes lignes notre objet de recherche et les questions préliminaires inhérentes à l'étude de ce dernier, il importe maintenant de spécifier le cadre théorique et les concepts clés qui offriront un terrain d'investigation pertinent en vue de notre question de recherche. Si la forte proximité entretenue entre le *found footage film* et le faux-documentaire a été établie au cours de notre précédente partie, il semble que les questions relatives aux définitions respectives des formes fictionnelle et documentaire ainsi que plus largement le rapport complexe entretenu entre cinéma et réalité constituent un premier axe théorique essentiel pour l'appréhension de notre objet d'étude.

La fiction a souvent été définie par opposition à la forme documentaire. D'emblée, aux origines mêmes du cinéma, se sont imposés deux univers bien différents représentés par les films des frères Lumières et ceux de George Méliès. On associe ainsi les vues des frères Lumières à des enregistrements du réel, et les films de Méliès aux domaines de l'imaginaire et de l'invention. Le film de fiction était relayé au domaine de l'invention, elle fonctionnait alors à titre de divertissement dans les esprits des spectateurs, et permettait à ces derniers de s'évader et de s'accorder librement à l'histoire racontée par suspension momentanée de leur incrédulité. En effet, si comme nous allons voir la frontière entre fiction et documentaire fut à de nombreuses reprises contestée, il reste que la fiction aurait pour particularité de

fonctionner sur un contrat tacite avec son public. Dans son ouvrage théorique *De la fiction*, Roger Odin parle d'un vaste espace de communication au sein duquel les acteurs seraient amenés à produire des *processus de production de sens* eux-mêmes déterminés par ce qu'il appelle des *modes*. C'est ainsi qu'il définit le mode fictionnalisant, caractérisant le type d'expérience communicationnelle propre à la fiction :

On part de l'hypothèse qu'il est possible de décrire tout travail de production textuelle par la combinatoire d'un nombre limité de modes de production de sens et d'affects qui conduisent chacun à un type d'expérience spécifique et dont l'ensemble forme notre compétence communicative [...] En terme d'expérience (vécue par le lecteur, visée par le destinataire), je caractériserai la fictionnalisation comme le mode qui me conduit à vibrer au rythme des événements fictifs racontés et nommerai effet fiction, l'effet ainsi produit (ibid, p.10-11).

La fiction implique donc plusieurs processus situés à différents niveaux du texte. Odin identifie ainsi les niveaux : de l'espace; discursif; affectif; et énonciatif auxquels correspondent les processus suivants: la diégétisation; la narrativisation; la mise en phase; et enfin la constitution d'une situation énonciative. La fiction se définirait donc chez Odin par le déploiement de différents processus chez le spectateur au cours desquels s'établirait la construction d'un monde, d'un récit, d'une instance énonciatrice et d'un sentiment d'adhésion aux événements racontés. Si la fiction relève alors essentiellement du domaine de l'invention, est en revanche requis que le spectateur se prête à un principe d'illusion au cours duquel celui-ci accepte momentanément de croire aux faits racontés.

A contrario, il apparaît que le documentaire fut originellement relayé à une forme pédagogique visant à instruire et informer son spectateur. Celui-ci se devait de restituer des faits issus du réel, et d'offrir dans une perspective authentique et objective une ouverture directe sur le monde. Pour le théoricien Bill Nichols, le

documentaire est un *discours de sobriété*, autrement dit un discours visant à conscientiser le public sur un sujet donné, et ne pouvant être rencontré que dans des formes caractérisées comme non fictionnelles. La forme documentaire se trouve alors d'emblée définie par Nichols en opposition à la forme fictionnelle, qui selon lui ne présuppose pas le même rapport au réel. La fiction ferait appel à l'univers inconscient du spectateur, l'invitant ainsi par des procédés psychologiques à s'abandonner à un univers au sein duquel des opérations d'identification et de projection sollicitent sa subjectivité. Le documentaire traite en revanche de problèmes réels, et serait destiné non à toucher les individus dans leur sensibilité respective, mais à les réunir autour d'une cause. Il viendrait donc rapporter une situation réelle aux spectateurs leur permettant, à la fois, de s'informer et de réfléchir. Il importe cependant selon Nichols de ne pas se limiter à cette seule conception du documentaire car d'autres paramètres entreraient effectivement en jeu. Il convient de se rapporter respectivement au point de vue du cinéaste, du texte et du spectateur pour tenter d'en apporter une définition plus élaborée. Dans cette perspective, Nichols établit une taxonomie du documentaire reposant sur les différentes pratiques des cinéastes en distinguant ainsi plusieurs modes d'approches du réel. Nous retrouvons ainsi les modes suivants : exposition; observation; participatif; réflexif; poétique; et, enfin, performatif. Chaque forme présente une spécificité en regard du traitement du sujet, mais il reste qu'il s'agit de catégories dotées de leurs propres limites, et pourtant amenées à pouvoir être combinées les unes aux autres. Le théoricien appréhende ainsi le documentaire comme une forme modulable s'articulant autour de la relation entre cinéaste, texte et spectateur (Nichols, 1991).

Très rapidement, la conception dichotomique quant à la tentative de définition des formes documentaire et fictionnelle s'est révélée infructueuse. De nombreuses limites inhérentes à la conception du documentaire se sont imposées dans la tentative même d'apporter un éclairage sur les rapports entretenus entre l'image cinématographique et la réalité. Si d'un point de vue ontologique, on attribuait à l'image photographique une

dimension indicielle passant par le témoignage d'un *avoir-été-là* de l'objet (Barthes, 1989), sa nature objective fut en revanche grandement contestée. D'une part, toute image produite suppose de la part de son opérateur un processus de sélection et de délimitation spatiale. L'existence de l'image se trouve effectivement définie par le choix d'inclure certains éléments dans son cadre et d'en exclure d'autres. De ce fait, l'image serait le produit de choix formels et conséquemment, le fruit d'une subjectivité opérant via le point de vue du cinéaste. D'autre part, l'ensemble des images tournées par l'opérateur fera irrémédiablement l'objet d'un remaniement au cours duquel celles-ci se trouveront articulées selon un certain ordre et une certaine durée (opération de montage) (Comolli, 2008). Les images du réel se soumettront donc à un exercice de réagencement au cours duquel interviendront des règles structurelles pas si différentes que celles adoptées par le régime fictif. C'est dans cette perspective que d'autres conceptions quant aux formes documentaire et fictionnelle virent le jour. François Niney envisage la forme documentaire comme le produit d'une relation entre sujet filmé et cinéaste. Selon lui, l'objectivisme, accompagné de la nécessité de rendre compte de la réalité dans le documentaire, relève d'une double conception erronée. Pour lui, le documentaire ne serait rien d'autre qu'une fiction puisque toute image constituerait le témoignage d'un acte d'enregistrement inscrit dans un cadre spatio-temporel particulier. L'opposition entre documentaire et fiction ne réside donc pas dans la nature du contenu en tant que tel, mais plutôt dans la valeur que le cinéaste et le spectateur seront prêts à lui conférer (Niney, 2002). Ainsi, n'importe quelle fiction pourrait devenir un documentaire selon l'usage que l'on en fait. Il n'existe aucun code formel qui puisse garantir l'authenticité des images, et qui ne puisse être emprunté par la fiction. Seule la possibilité de décider du degré de proximité avec la réalité constitue un paramètre ajustable pour l'auteur, et certaines règles de vraisemblance peuvent également intervenir dans le rendu perceptif de celle-ci. Ces idées sont abordées dans l'ouvrage théorique de Gilles Deleuze intitulé *L'image-temps*. L'auteur y explique que le documentaire ne saurait échapper à la fiction car les deux formes obéissent à des

logiques de construction semblables, notamment l'opération selon laquelle les diverses temporalités et espaces seraient agencés au sein d'un ensemble signifiant.

Le réel ne serait donc que la production d'un échange singulier entre filmeur et monde filmé. D'autre part, la supposée objectivité du cinéaste n'existe qu'au travers de la prétention prêtée au documentaire de pouvoir montrer les choses telles qu'elles sont. Il n'existe en revanche aucune réalité qui ne soit investie d'une part de subjectivité. En effet, la forme documentaire relève d'une interaction permanente modélisant la quête de réponses à une problématique, elle est le produit d'un alignement de perspectives entre sujet filmé, cinéaste et spectateur (Niney, 2002). L'espace dynamique entre ces trois instances, et la conjugaison entre subjectif et objectif, constituerait alors le moteur du documentaire et de la production de sens. Du point de vue de Niney, les différentes modalités d'approche du réel adoptées par les documentaristes sont révélatrices de nos propres conceptions du réel. Par conséquent, la prise en compte de la question de la réalité au travers du regard du spectateur semble essentielle et rejoint l'idée de Nichols selon laquelle le documentaire ne peut trouver son sens qu'au travers de la rencontre entre les différentes instances impliquées. Malgré l'influence de la relation entre documentariste et sujet filmé sur l'interprétation du spectateur, il reste qu'il appartient à ce dernier de tirer son propre sens des images, à travers la valeur que celui-ci sera prêt à leur accorder. Ainsi, si l'on considère la réalité comme l'ensemble des faits objectifs appartenant au monde, il est pertinent de remarquer que l'image ne se limite qu'à une perception de cette réalité, donnant lieu à une vérité qui, selon les auteurs, recouvrira différentes formes. Marie-Jo Pierron Moinel opère en effet une distinction entre réalité et vérité. Il s'agit selon elle de rendre compte de l'impact que notre vision personnelle peut avoir sur le réel, réalité interne et réalité externe s'entrechoquant ainsi pour donner à voir autre chose. La réalité pure semble alors échapper à l'image, et ce car elle ne peut simplement s'offrir par le biais d'un regard porté sur le monde, et plus particulièrement au travers d'un point de vue (Pierron-Moinel, 2010). Ce rapport jugé fécond par certains amène

à une forme renouvelée du documentaire, débarrassée de sa prétention à représenter le réel sans que celle-ci ne soit empreinte de la subjectivité du filmeur. La nature objective de l'image se trouve ainsi d'emblée critiquée par des grands théoriciens du cinéma documentaire, qui loin d'être crédules, sont en mesure d'apporter des nuances quant aux pouvoirs traditionnellement inférés à un tel mécanisme d'enregistrement du réel.

Le rapport du cinéma moderne à la réalité a été l'objet de débats au cours desquels s'opposaient deux conceptions majeures. D'une part, il s'agissait pour Bazin de voir au travers des évolutions techniques, une possibilité pour le cinéma moderne de se rapprocher davantage du réel. Ici, la visée artistique du cinéma est intimement liée à sa nécessité de rendre compte du réel dans ses aspects les plus authentiques. D'autre part, d'autres théoriciens voient, dans la modernité, la possibilité pour l'image de témoigner de sa réalité propre :

[...] d'autres approches vont assimiler la modernité à « une critique de la transparence et de l'illusion ». A un art du réel, ils vont opposer la mise en avant de la réalité de l'image (Chateau, Gardies, Jost, 1982). La modernité est ici conçue comme la mise en avant du travail sur la matière filmique et sur l'affichage des procédures énonciatives. (Pierron Moinel, p.38).

La modernité du documentaire, selon Marie-Jo Pierron Moinel, recoupe ces deux conceptions : elle survient lorsque l'évolution technique amena à l'avènement du cinéma direct. Les innovations techniques, telles que l'apparition de caméras plus légères et silencieuses, ainsi que la possibilité d'une prise de son désormais faite à distance, conduisent d'une part à de nouvelles méthodes de filmage, et d'autre part à une nouvelle approche du réel. Ces innovations permettant un tournage en équipe réduite, elles permettent davantage de proximité avec le sujet filmé. D'autre part, il semble que le documentaire, à cette époque, soit tourné vers une forme de réflexivité en interrogeant ses propres mécanismes et possibilités de représentation du réel.

L'image renonce alors au principe d'illusion de la réalité, et le cinéma direct défait le mythe de la transparence cher au cinéma classique. La caméra ne se limite plus au simple statut d'outil d'enregistrement, sa présence est également requise à des fins cathartiques. On préconise ainsi une utilisation quasi ostentatoire de la caméra par l'affichage notamment dans l'image de l'équipe de tournage. Le cinéma direct présente ainsi une dualité au niveau de ses préceptes filmiques. Ce dernier s'incarne dans le besoin de se rapprocher en toute transparence de l'action réelle, tout en dévoilant l'envers du dispositif cinématographique. Pierron Moinel associe donc la modernité du documentaire à une évolution technique, à une nouvelle pratique de filmage induisant une mise en cause de la représentation et une porosité des frontières entre fiction et documentaire.

2.2.2 Considérations importantes sur la notion de genre

Si les visées poursuivies par le documentaire et la fiction peuvent ensemble poursuivre la volonté de témoigner de la réalité, et que celles-ci sont la production d'un regard porté sur le monde, il reste que les frontières tracées entre les deux formes tiennent en partie à une volonté de classification permettant de rationaliser et de faciliter les relations souvent complexes entre sphère de production et sphère de réception. C'est dans cette perspective qu'il nous est possible d'aborder un second axe théorique qui s'avère pertinent dans l'appréhension de notre objet d'étude, à savoir le concept du genre cinématographique. Il apparaît que le genre au cinéma est symptomatique de préoccupations conjointes aux moments de la création et de la réception de l'œuvre. Si la création cinématographique se destine à un public, le genre semble un moyen de médiation efficient quant à l'articulation mutuelle de paramètres régulant la relation entre les institutions et ses communautés interprétatives.

Afin d'encadrer la relation entre production cinématographique et réception spectatorielle, il importe d'établir des connivences entre le texte filmique et son

spectateur qui garantiront une compréhension mutuelle. En effet, le genre cinématographique serait cette formule particulière à travers laquelle le spectateur est en mesure d'établir un lien de familiarité tout en obéissant à une logique de distinction entre différentes œuvres filmiques. La structure codifiée offerte par le genre, et la possibilité pour le spectateur de reconnaître en celle-ci des éléments textuels significatifs, témoignent d'un lien effectif :

[...] un genre apparaît et est reconnu comme tel lorsqu'il organise une sémantique en syntaxe stable, c'est-à-dire lorsque se met en place une formule filmique, à laquelle les films se rattachent par des niveaux de généricité différents, et identifiable par un public. L'établissement et la reconduction de cette formule sémantico-syntaxique suppose donc que ceux qui font un «film de genre» (producteurs, cinéastes, scénaristes, etc.) puissent le concevoir comme relevant de ce genre et que les spectateurs puissent le recevoir comme tel. (Moine, p.60).

Le film de genre permettrait à travers la récurrence de sa forme, un dialogue entre pôle de production et pôle de réception. Le genre est en quelque sorte cette formule qui après avoir été appliquée et approuvée par le public, permet de connaître les envies de celui-ci en vue de prochaines productions. Selon Rick Altman, le genre serait cette configuration représentative de l'économie totale du cinéma, proposant un encadrement à chaque étape de l'œuvre, depuis son élaboration jusqu'à sa réception. Ainsi, Altman distingue différentes visées du film de genre caractéristiques de ce qu'il appelle « the entire production-distribution-consumption process » (Altman, cité par Moine 1945, p.15). Tout d'abord, le genre servirait le système de production par l'application d'une recette synonyme de succès commercial; il désignerait dans cette perspective un contenu filmique spécifique (à la fois formel et narratif). Le genre serait ensuite une dénomination utile pour procéder à la distribution des œuvres (Altman parle d'une étiquette appuyant la promotion d'un film). Enfin, il sous-tendrait une forme d'arrangement mutuel permettant aux institutions de production et aux communautés interprétatives de s'entendre. Le genre apparaît ainsi dans un

premier temps comme un outil efficace quant à la rationalisation du système de production cinématographique et audiovisuel.

Dans son ouvrage *Les genres du cinéma*, Raphaëlle Moine définit, à partir des études menées par Jean-Marie Schaeffer sur le genre littéraire, les critères de différenciation auxquels la logique des genres répondrait. En effet, Schaeffer distingue plusieurs aspects autour desquels les genres semblent s'articuler, des aspects permettant d'opérer un système de classification. À un premier niveau, le texte filmique est ainsi envisagé dans une perspective communicationnelle au cours de laquelle des critères relatifs à son contenu en tant que produit d'un destinataire dirigé vers un destinataire sont établis. Le genre peut ainsi être défini à travers un ensemble d'interrogations suscitées quant à la nature de son contenu : il s'agit d'établir différents niveaux relatifs au régime énonciatif proposé par le film (qui s'adresse au spectateur ?), au type de public auquel il s'adresse (À quel spectateur se destine le texte ?), et enfin sur les visées sous-tendues par sa forme (quels effets sont souhaités chez le public ?).

À ces quelques niveaux de différenciations proposés à partir du texte filmique en tant qu'objet communicationnel s'ajoutent également deux autres niveaux centrés quant à eux sur le contenu du film en tant que tel. Le genre se trouve alors également défini par sa structure sémantico-syntaxique : d'une part, ses caractéristiques sémantiques qui sont les éléments récurrents déployés au sein de l'univers diégétique, et d'autre part l'articulation syntaxique dans laquelle ceux-ci se trouvent agencés. Si, comme nous l'avons précédemment vu, le film de genre peut être appréhendé comme un produit de consommation devant répondre aux exigences du public, il est alors d'autant plus nécessaire pour ce dernier de se prêter à un mimétisme quant à ces caractéristiques (esthétiques, narratives, thématiques) en reproduisant une structure sémantico-syntaxique approuvée et connue du public (Moine, 2002). Le contenu apparaît essentiel dans la constitution du genre, il permet à la fois de fidéliser son public en renforçant ses connaissances réflexives, tout en générant chez lui des

attentes de plus en plus précises. Il reste cependant important que le genre, malgré sa structure sémantico-syntaxique de base, intègre au sein de ses textes des innovations plus ou moins significatives afin d'assurer sa stabilité, et plus globalement sa survie :

La production de films de genre, qui suppose à la fois une répétition de traits caractéristiques et une variation, s'inscrit dans une dialectique standardisation/différenciation. Elle est une des combinaisons possibles entre la logique normative et la logique d'innovation qui caractérisent la production et la consommation de «biens culturels» dans la culture de masse. (Moine, p.61).

Le genre s'articulerait ainsi autour d'une structure formulée à partir de répétitions, mais aussi de variations qui renforceraient d'une part son succès auprès du public, et d'autre part lui assureraient un avantage concurrentiel par rapport à d'autres productions génériques semblables.

2.2.3 Le genre et son spectateur

Comme nous l'avons précédemment abordé, le genre, avant d'être un outil de production efficient, une formule garantissant un succès commercial ou encore un label désignant une structure sémantico-syntaxique donnée, est un objet communicationnel. Le genre répond en effet à une logique classificatoire opérant entre exigences institutionnelles et exigences spectatorielles. Il est donc, en somme, cet espace communicationnel où les instances relatives aux domaines financier, créatif, promotionnel et spectatorial se rencontreraient, et s'uniraient dans le prisme d'intentions et de décisions corrélées. Dans la mesure où une compréhension mutuelle entre les pôles de production et de réception est souhaitée, le genre fonctionne alors à la manière d'un contrat communicationnel destiné à orienter le contenu de l'émetteur dans le sens d'une satisfaction des désirs et des attentes du récepteur. Le phénomène présent est ainsi parfaitement résumé par la définition de Casetti : « Le genre est cet ensemble de règles partagées qui permettent à l'un d'utiliser des formules de communication établies et à l'autre d'organiser son propre

système d'attentes » (Casetti, 1999, p.298). L'exposition répétée du spectateur à un genre introduit chez celui-ci la formation d'un paradigme relatif à l'univers générique. Ce savoir sera alors sollicité lors du visionnage d'oeuvres appartenant au même genre, facilitant ainsi la compréhension du texte via des mécanismes de reconnaissance. En effet, le genre sous-tend des opérations de lecture et d'interprétation chez son public, qui soumettra le contenu visionné à ses connaissances préacquises et les attentes en résultant. Cet horizon d'attentes intervient lors de la réception du spectateur, comme le souligne Schaeffer : « [...] le régime lectorial de la généricité, avant de répondre à un souci classificatoire est présent dans tout acte de réception, en tant que toute réception implique une interprétation et que celle-ci ne saurait se faire en dehors d'un horizon d'attentes » (Schaeffer, cité par Moine, 2002, p.83). Cet horizon résulte donc des sphères de production et de réception, et serait le résultat de cette jonction confortée par la forme générique.

Dans son ouvrage *Communicative Negotiation in Cinema and Television*, Francesco Casetti s'intéresse au genre en tant que vecteur d'une communication efficiente entre émetteur et récepteur. Selon lui, il est primordial d'appréhender le genre avant tout comme formule de communication afin de pouvoir en proposer une définition plus complète. Le genre ne peut être pleinement envisagé sans être placé dans une perspective sociale au sein de laquelle il ferait l'objet d'une médiation régulée entre producteur et spectateur de l'oeuvre. Casetti parle alors de *négociation communicationnelle* (2002, p.22), soit un espace où la confrontation entre les pôles doit aboutir à une reconnaissance réciproque et donc à un accord commun. La négociation opère ainsi à travers un jeu d'échanges au sein duquel perceptions individuelles, attentes respectives, interprétations et idées personnelles se mêlent et s'entrechoquent dans le but d'aboutir à un terrain d'entente commun. Le genre et le contrat sous-tendu par ce dernier supposent l'existence d'un pacte au cours duquel le récepteur doit adhérer au contenu du texte par reconnaissance de ses éléments constitutifs. Dans cette perspective, la notion de contrat implique la mobilisation de

connaissances pré-acquises quant aux règles d'organisation et de signification du texte (autant formelles que narratives), ainsi qu'une éventuelle aptitude chez le spectateur à décoder et saisir certaines clés de lecture basé sur un savoir partagé par les deux agents communicants :

In this respect genre is a negotiation device that, even more than facilitating the closure of negociation, seems to sterilize it by rooting itself in a pact that is somehow previous to the actual and specific interaction of film/viewer. (Casetti, p.28).

À travers ses caractéristiques, le genre fonctionnerait à titre d'étiquette promettant un rapport singulier au monde, une relation retracée via les croyances et connaissances du récepteur, elles-mêmes déterminantes dans la part d'adhésion finale de celui-ci en regard du contenu. En résumé, si le contrat suppose l'adoption d'un pacte engageant à la fois émetteur et récepteur, la promesse, chez Jost, se limite à l'engagement de l'émetteur, et selon que celle-ci réponde favorablement ou non aux attentes du public, elle ne sera pas nécessairement responsable de l'appréciation finale faite du contenu :

Dans l'absolu, le spectateur a toute latitude en ce domaine, puisqu'il est libre de choisir sa propre posture de lecture. Ainsi, s'il s'intéresse, par exemple, à la dimension socio-historique d'un film de fiction et le considère comme révélateur d'une «réalité» propre à une époque ou à un groupe social particulier, les données fictives deviennent des faits, et le film est lu comme un document. (Boillat, p.42).

La question du spectateur apparaît centrale dans la théorie du genre cinématographique. Elle mérite pour cette raison de faire l'objet d'un approfondissement lors de l'établissement de notre cadre méthodologique dans la partie suivante. S'il convient de considérer le *found footage film* en tant qu'objet communicationnel produit d'une nécessité de renouvellement générique, et comme résultat d'un questionnement récurrent vis-à-vis des possibilités de représentation du réel, il importe alors d'intégrer ces données à notre problématique en formulant les

questions suivantes : quel positionnement le *found footage horror film* sollicite-t-il chez le spectateur ? Quelles implications pragmatiques une telle posture révèle quant à la relation du texte au genre de l'horreur et au réel

3.3 Cadre Méthodologique

Après avoir présenté notre objet d'étude, notre problématique et les concepts théoriques pertinents pour notre mémoire de recherche, il importe maintenant de spécifier notre cadre méthodologique en définissant l'approche qui sera adoptée dans l'analyse de notre corpus. Dans son ouvrage *Les Théories du cinéma depuis 1945*, Francesco Casetti détermine différentes dimensions inhérentes au texte filmique et à son contexte de réception. Il explore notamment les dimensions textuelles du film (théorie de l'énonciation et narratologie), la dimension mentale (cognitivisme) ou encore la dimension sociale du texte, qui implique une perspective pragmatique.. Nous retiendrons la théorie de l'énonciation (Metz, 1995), et la sémio-pragmatique (Odin, 2011). L'énonciation semble essentielle pour appréhender la construction du film en tant qu'objet communicationnel, et de même la sémio-pragmatique constitue un outil méthodologique indispensable pour comprendre le phénomène du *found footage film* en tant que symptôme d'un rapport singulier entre texte filmique et contextes d'émission et de réception.

3.3.1 Sémio-pragmatique et énonciation

Si pendant longtemps, le texte filmique fut considéré comme une entité signifiante autonome, cette approche limitée à l'objet et à son contenu s'est trouvée rapidement limitée pour analyser en profondeur l'oeuvre cinématographique. En effet, l'immanentisme reproché à la théorie sémiotique de Christian Metz semblait insuffisant pour rendre compte de la pleine signification d'un texte, s'il ne s'agissait pas d'établir des connexions entre celui-ci et son contexte de production et de

réception. Il devenait alors primordial d'étendre la sémiologie à de nouveaux horizons en intégrant d'une part les institutions régissant l'espace de production du film, et d'autre part les communautés interprétatives, sans lesquelles la signification du texte filmique ne saurait être établie.

Conséquemment, ce que propose la sémio-pragmatique, c'est d'approcher les films selon une méthode qui soit prioritairement textuelle (c'est aux films qu'on s'intéresse; les réactions critiques, lectures qu'ils suscitent sont là comme symptômes, jamais comme fins de la recherche), tout en ouvrant sur une conception des oeuvres comme objets communicationnels (Barrette, pp.22-23).

Dans cette perspective, la démarche sémio-pragmatique apparaît comme une prolongement des fondements sémiologiques, mais étendus à des nouvelles considérations. La pragmatique en tant que science linguistique implique de s'intéresser au langage en tant que générateur de comportements signifiants chez l'interlocuteur. En effet, il s'agit pour Odin d'appréhender le phénomène cinématographique comme un espace de communication général au sein duquel des échanges dynamiques et significatifs s'opèrent entre sphère de production et sphère de réception. L'objectif théorique dont il est question ici repose sur la nécessité d'établir le sens du texte en fonction du positionnement spectatorial. En effet, la situation de communication énoncée plus tôt ne serait efficiente que dans la mesure où les contraintes régissant les institutions de production et les attentes du public concorderaient et fonctionneraient de fait en harmonie. Plus précisément, la sémio-pragmatique de Roger Odin est bâtie sur le postulat selon lequel il existe différents modes de lecture possibles chez le spectateur, adaptés en fonction du type de texte reçu. D'une part, il existerait donc des institutions régulant la production textuelle via un certain nombre de déterminations encadrant celle-ci, et d'autre part ce serait ces mêmes déterminations qui susciteraient un mode de lecture particulier chez le spectateur. Le mode de lecture adopté en regard d'un texte se prête donc à différentes conditions contextuelles et se soumet à différents types de destinataires.

Il s'agit cependant d'un choix appartenant au spectateur en dernière instance :

[...] le texte est construit par la lecture qu'en fait le public : nous attribuons aux textes une intentionnalité dont nous sommes nous-mêmes la source. Il y a donc autant de "publics" construits par le texte que de textes construits par les différents publics (Odin, p.52).

Ici, on se centre donc sur le spectateur empirique, celui qui construit le sens à travers son acte de réception, Odin parle d'une *communauté de faire*, ou « [...] un ensemble d'individus réunis par la mise en oeuvre d'un système de modes de production de sens » (Odin, p.60).

Concrètement, la théorie sémio-pragmatique de Roger Odin se base sur l'idée que toute réception d'un texte filmique par un spectateur ne peut s'établir sans lien à sa catégorie d'appartenance. De même, toute réception d'un texte et la construction du sens qui en résulte ne sauraient se faire sans l'intervention de connaissances préacquises par le spectateur, ce que Umberto Eco nommera dans son oeuvre *Lector in Fabula* (1979) " l'Encyclopedie". Selon ce dernier, la constitution du sens au sein d'un texte ne peut être indépendante du bagage dont dispose chaque spectateur. La production du texte est alors conditionnée par les attentes du public, et les connaissances du spectateur dirigent à leur tour sa lecture du contenu filmique. C'est à travers ces considérations que se trouvent les opérations définies dans la théorie de Roger Odin, ces dernières relèvent d'une forme de pacte implicite effectué entre l'émetteur et son récepteur. Afin d'illustrer cette théorie, on peut penser aux différentes opérations suscitées par le film de fiction. En effet, nous avons précédemment vu que le spectateur de fiction devait pouvoir y déceler des clés de compréhension particulières afin d'induire chez celui-ci un mode de lecture fictionnalisant. Parmi les opérations nécessaires, on peut citer la mise en phase, qui se traduit par l'établissement d'un certain type d'identification à l'univers diégétique et à un effacement des marques énonciatives afin que le contenu du récit s'offre en toute transparence au spectateur. Quel que soit le type de film, il se doit de fournir au

spectateur les éléments de compréhension adéquats afin de permettre chez lui la mobilisation d'opérations appropriées en vue d'établir un sens cohérent du texte. Nous verrons plus tard, au cours de l'analyse de notre objet d'étude, qu'il peut y avoir des cas où le film ne suscite volontairement pas les opérations adéquates et usuelles en regard du type de contenu qu'il offre, et ce dans différentes visées.

Ceci nous amène à considérer la théorie de l'énonciation, qui implique également la prise en compte des pôles de production et de réception. Selon le linguiste Emile Benveniste, il existerait deux types d'énonciations ; l'un, détaché de son acte d'émission, est de type historique ; l'autre, de type discursif, y fait au contraire référence, et comporte ce qu'il appelle des déictiques. Les déictiques sont des unités linguistiques (pronoms personnels ou adverbes de temps et de lieux, par exemple) renvoyant au contexte spatio-temporel de l'acte énonciatif. L'énoncé historique met alors au premier plan son contenu (les faits semblent se raconter d'eux-mêmes), alors que l'énoncé discursif favorise quant à lui l'instance émettrice de l'énoncé. Chaque type d'énoncé induira donc une posture particulière quant aux faits énoncés chez son destinataire (Benveniste, 1966). Or, pour Metz, l'utilisation des déictiques ne peut être la même au cinéma. L'énonciation filmique ne relevant pas pour lui d'une situation d'interlocution, elle n'est donc pas anthropomorphe, mais impersonnelle. Si les déictiques ne sont pas transposables en tant que tels, il remarque en revanche ce qu'il appelle des *constructions réflexives*, appelées aussi marqueurs réflexifs. Dans cette perspective, l'énonciation au cinéma s'incarne dans la mise en récit déployée par le texte et dans les processus de lecture induits chez le spectateur, les marqueurs réflexifs constituant ainsi des points d'ancrage relatifs aux contextes de production et de réception du texte. En effet, si, le plus souvent, il peut être délicat de déceler ces marqueurs intégrés de façon transparente à l'univers diégétique, il est cependant possible que ces mêmes marqueurs brisent la dynamique de mise en phase propre au régime fictif, et invitent irrémédiablement le spectateur à prendre conscience du dispositif par renvoi à sa propre condition (Metz, 1995). Peut alors être considéré

comme des déictiques, tous marqueurs contrecarrant la pleine adhésion du spectateur à l'univers diégétique par une rupture avec un récit transparent et homogène. À l'inverse, le régime énonciatif favorisant une forme hétérogène et réflexive par l'affichage de déictiques caractérise un cinéma moderne détaché du régime de la transparence prôné par le cinéma classique hollywoodien. La théorie de l'énonciation appliquée au cinéma permet alors de mieux saisir la construction d'un texte filmique. La nature de l'énoncé permet de comprendre les intentions relatives aux pôles de production et de réception. En effet, l'énonciation venant établir un régime de croyance singulier chez son spectateur en sollicitant chez ce dernier un mode de lecture particulier, on comprend alors qu'elle détient un rôle fondamental dans la théorie sémio-pragmatique de Roger Odin. En somme, le régime énonciatif d'un film détermine un type d'univers diégétique, et conditionne de ce fait la réception du spectateur.

L'énoncé discursif au cinéma peut se traduire par un renvoi du film au contexte de production, au contexte de réception ou encore au film lui-même. Lorsque le film effectue un renvoi à son contexte de production, on peut observer ce qu'on appelle une présentation ostentatoire du dispositif filmique (apparition de la caméra et de la perche dans le cadre, intertitres, génériques, etc.), celle-ci venant ainsi placer l'énoncé dans une perspective discursive. Quand le film fait référence à son contexte de réception, il recourt à des procédés esthétiques et narratifs qui renvoient d'une part à la condition de réception du spectateur, et d'autre part renvoie à l'acte d'énonciation lui-même. Il peut ici s'agir d'un regard caméra, d'une adresse au spectateur, d'une allusion au dispositif dans le cadre du récit, etc. Enfin, le film peut renvoyer également à son propre contenu : on dit alors que ce dernier recourt à une forme autoréflexive qui peut se traduire à travers tous les procédés énoncés jusque-là dans les renvois aux contextes de production et de réception. En résumé, Metz définit l'énonciation de la manière suivante :

[...] c'est, de façon plus générale, la capacité qu'ont beaucoup d'énoncés à se plisser par endroits, à apparaître ici ou là comme en relief, à se desquamer d'une fine pellicule d'eux-mêmes qui porte gravées quelques indications d'une autre nature [...] L'énonciation c'est l'acte sémiologique par lequel certaines parties d'un texte nous parlent de ce texte comme d'un acte (Metz, 1995, p. 20).

3.3.2 Corpus et grille d'analyse

Dans le cadre de notre mémoire de recherche, nous aborderons une variété d'oeuvres filmiques, mais nous centrerons notre étude sur un corpus principal composé de trois films clés. Le premier film que nous serons ainsi amenés à étudier n'est autre que le film ayant inspiré l'horreur à développer le *found footage film* : *The Blair Witch Project*, réalisé par Daniel Myrick et Eduardo Sanchez et sorti en 1999. L'histoire se déroule en 1994, alors que trois jeunes étudiants en cinéma (Heather Donahue, Joshua Leonard et Michael Williams) décident de tourner un documentaire sur la légende de la sorcière de Blair. Il s'agit d'une légende locale reliée à des faits dramatiques s'étant déroulés au cours des années 1940. En effet à ce moment-là, la petite ville de Burkittsville dans le Maryland, assiste à la disparition de nombreux enfants, des disparitions qui selon les habitants seraient dues à la sorcière de Blair. Après la disparition de l'équipe de sauvetage envoyée pour les retrouver, les habitants décidèrent de se tenir à l'écart de la forêt dans laquelle toutes les disparitions auraient eu lieu. Le 21 octobre 1994, les trois étudiants en cinéma disparaissent à leur tour dans la même forêt où ils avaient décidé de rester quelques nuits afin de tourner leur documentaire. Un an plus tard, la bande vidéo de leur film est retrouvée sur les lieux de la disparition. *The Blair Witch Project* relate alors les événements terrifiants dont furent témoins les 3 jeunes cinéastes lors du tournage.

Le second film de notre corpus est un film espagnol intitulé *[Rec]*, réalisé par Paco Plaza et Jaume Balagueró en 2007. Le film se présente sous la forme d'une émission télévisée intitulée *Pendant que vous dormez* dans laquelle la journaliste Angela Vidal

présente le quotidien des pompiers travaillant de nuit, lorsque soudainement ceux-ci reçoivent un appel provenant de locataires d'un immeuble qui auraient entendu des cris. Ces derniers se rendent alors sur les lieux de l'incident en compagnie de la journaliste et de son caméraman. Au moment où les policiers présents sur les lieux pénètrent dans l'appartement d'où le cri provenait, l'un d'eux se fait attaquer par une vieille femme. Mais lorsque ceux-ci tentent de quitter l'immeuble pour secourir le policier blessé, ils doivent faire face à la décision des autorités de leur mise en quarantaine, afin de prévenir le risque de propagation d'une infection encore inconnue ...

Enfin, nous nous intéresserons au film *Paranormal Activity* (2008) réalisé par Oren Peli. L'histoire ici est celle d'un jeune couple installé dans une nouvelle maison à San Diego en Californie. Micah et sa femme Katie suspectent la présence d'un esprit surnaturel dans leur nouveau foyer, Micah achète alors une caméra à l'aide de laquelle il décide de filmer leur chambre pendant leur sommeil afin d'enregistrer une preuve potentielle d'existence de cette présence surnaturelle. Au fil des nuits, la présence de l'esprit se confirme par différentes manifestations captées par la caméra. Le couple tentera de résoudre la situation en faisant notamment appel à un exorciste, mais très vite la présence malveillante va reprendre le dessus ...

La grille d'analyse développée pour l'étude de ces différentes oeuvres s'articule d'une part, autour de la nécessité d'apporter une définition précise du *found footage film* en tant que sous-genre établi et, d'autre part, de rendre compte de l'espace communicationnel singulier déployé par la forme. Il faudra donc envisager le *found footage film* dans une perspective à la fois textuelle et pragmatique. Pour cela, nous allons procéder dans un premier temps à une analyse formelle de ces oeuvres, afin d'établir la structure sémantico-syntaxique liant ces dernières :

Nous pouvons distinguer entre des définitions génériques qui dépendent d'une liste de traits communs, d'attitudes, de personnages, de plans, de lieux, de décors, et d'autres éléments de cette sorte – accentuant par là les éléments sémantiques qui composent le genre – et de définitions qui insistent à la place sur certains rapports constitutifs entre des emplacements variables qui ne sont pas désignés – rapports qui peuvent être appelés la syntaxe fondamentale du genre. L'approche sémantique insiste donc sur les éléments de construction du genre, alors que la vision syntaxique privilégie les structures dans lesquelles ces éléments sont arrangés (Altman, p.30).

Ainsi, il s'agit à travers l'étude du corpus de rendre compte d'une récurrence quant aux choix d'éléments sémantiques tout en établissant la structure syntaxique dans laquelle ces derniers se trouvent agencés. Nous verrons donc, dans un premier temps à définir en termes sémantiques ce qui constitue la spécificité de ce sous-genre. Nous identifierons alors au niveau profilmique et au niveau filmique ce qui constitue les traits sémantiques du *found footage horror film*, à savoir ce qui concerne les personnages (type de monstre ou de tueur, profil de la victime, du survivant, etc.), les décors (le type de lieu se trouve les personnages), ou encore ce qui constitue la singularité esthétique et technique du sous-genre (éléments de réflexivité et d'amateurisme comme le regard caméra par exemple). À partir de ces traits caractéristiques, il sera d'emblée possible de déterminer ce qui par rapport au genre de l'horreur en terme de relation architextuelle est symptomatique d'une innovation, ou d'une répétition, et donc de préciser davantage le phénomène du *found footage film* dans une perspective formelle.

Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons à la forme syntaxique du *found footage film*. Il s'agira de rendre compte de la structure narrative dans laquelle s'articulent les éléments sémantiques afin de pouvoir définir de manière plus générale et claire la spécificité du sous-genre. Pour cela, nous définirons les stratégies narratives et les modalités d'énonciation déployées au sein de la forme, en relevant plus particulièrement ce qui en fonde la singularité syntaxique. Il s'agira d'une part de rendre compte de ce qui forme l'unité esthétique du *found footage film* (type de

montage, rythme du récit, point de vue du protagoniste, rapport entre son et images, etc.), et d'autre part d'établir le type d'intrigue développé au sein des récits de ce sous-genre, en nous basant sur *l'intrigue de la découverte* définie par Noël Carroll quant à l'horreur (Carroll, 1990). L'établissement de liens entre différents textes appartenant au phénomène du *found footage horror film*, permettra de donner une définition générique la plus précise possible, et de déterminer alors ce qui constitue ou non une forme d'innovation quant au genre plus global de l'horreur.

À la suite à une analyse sémantico-syntaxique du contenu, et à la proposition d'une définition générique du *found footage film*, il sera important d'étendre notre étude à une perspective pragmatique. En effet, si le genre pour exister nécessite d'être reconnu en tant que tel, celui-ci implique la constitution d'un horizon d'attente chez son public. Dans cette perspective, le *found footage film* semble offrir un terrain d'études particulièrement intéressant dans un cadre sémio-pragmatique. En effet, s'il nous a été possible d'établir ce qui formait le genre en termes de contenu formel, il reste à établir quels enjeux communicationnels ont permis l'avènement puis la consolidation du sous-genre. Il sera effectivement pertinent de mettre en évidence, l'existence de préoccupations conjointes aux pôles respectifs de la production et de la réception du texte. À l'aide de la théorie de l'énonciation développée par Metz, et plus particulièrement des figures énonciatives définies par celui-ci (regard caméra, voix d'adresse hors-images, mentions écrites, écrans seconds, etc.), il sera possible de définir la spécificité du cadre énonciatif relatif au *found footage film*. Par un recensement des marqueurs énonciatifs présents dans le texte, nous serons en mesure de déduire d'une part le type de relation entretenu entre le texte et la réalité, et d'autre part d'analyser le type de positionnement induit chez le spectateur. Si Casetti parle de notion de *pacte* entre émetteur et récepteur quant au genre, et que Roger Odin envisage la réception de l'oeuvre en termes de *compétence communicationnelle* et de *modes de production de sens*, qu'en est-il du *found footage film* ? Quel accord particulier entre sphère de production et de réception sous-tend ce genre nouveau ?

Quelle compétence communicationnelle ou quels *modes* se trouvent sollicités ou requis afin d'adhérer au contenu ? Au terme de notre recherche, cette grille d'analyse permettra de comprendre la variété d'usages dont le *found footage film* fait l'objet dans une perspective communicationnelle.

CHAPITRE 2

ANALYSE SÉMANTICO-SYNTAXIQUE DU *FOUND FOOTAGE HORROR* *FILM*

Si le *found footage film* est souvent pensé en tant que sous-catégorie générique de l'horreur, celui-ci doit alors disposer d'une structure sémantico-syntaxique relativement stable et connue du spectateur. Il convient à présent de rendre compte de ces différentes caractéristiques sémantico-syntaxiques, afin de déterminer celles faisant l'objet d'une répétition et celles faisant l'objet d'une innovation par rapport au genre de l'horreur. À l'issue de cette analyse, nous serons alors en mesure d'établir le niveau d'intergénéricité entretenu par la forme, et donc de définir sa spécificité en regard de son hybridité.

2.1 Sur le plan narratif

2.1.1 Spécificité sémantique du *found footage horror film*

Il apparaît dans un premier temps que la spécificité d'un genre se définirait quant à la mobilisation d'éléments sémantiques en une syntaxe stable, relative au type d'intrigue déployé d'un film à l'autre. En cela, l'horreur peut être caractérisée par la mobilisation de thèmes et motifs récurrents agencés selon une certaine structure (Roberge, 2004). Dans le cadre de l'horreur, il est possible de dresser le portrait exhaustif de ces éléments sémantiques, autrement appelés « story conventions » (Sipos, 2010). Ces éléments font référence aux personnages, lieux, et thèmes caractérisant un genre. Dans son ouvrage théorique *The Philosophy of horror, or Paradoxes of the Heart* (1990), Noël Carroll énonce la présence d'un monstre comme l'une des principales caractéristiques du récit d'horreur. Un monstre qui dans l'impossibilité de se situer dans des catégories naturelles défie toute rationalité. En cela, Carroll qualifie ce dernier d'être « impure » et « interstitiel », un être transgressif quant à nos schémas de connaissances suscitant peur et révolusion. Parmi les plus populaires, on pense

notamment à la figure du vampire, celle du zombie, ou encore celle du fantôme. Si originellement, la présence du monstre était ancrée dans une telle figure, celle-ci a évolué au fil du temps pour venir habiter des personnages humains, notamment celle du psychopathe à partir des années 60 dans les films *Psycho* et *Peeping Tom*, « they chillingly depicted "ordinary" men who where unable to connect with the reality around them » (Freeland, 1996). Ainsi, l'horreur n'était désormais plus nécessairement affiliée au domaine du surnaturel, les univers maniéristes de l'expressionnisme allemand et les créatures monstrueuses enfantées par les studios *Universal* au cours des années 30 cédèrent à des espaces familiers et quotidiens connus du spectateur (Grant, 2013). Face à la présence du "monstre" se trouvent généralement une ou des victimes, ainsi que des survivants. Ces protagonistes peuvent recouvrir des profils variés, il peut s'agir de la famille typique nucléaire, d'un groupe de jeunes adolescents insoucians et naïfs, ou encore de la jeune femme vierge, symbole de puritanisme. Parmi ces personnages se trouve généralement un ou des héros qui, souvent conscient du danger fera preuve de prudence, et tentera de protéger son entourage. Souvent, ce même héros sera l'unique survivant face aux attaques subies. On pense par exemple au personnage de la « final girl » dans les *slashers* qui sortira indemne de ces rencontres avec le tueur (Dika, 1990). À ces différents types de personnages s'ajoutent d'autres données sémantiques relatives aux choix de lieux (manoir, chalet, grotte, etc.) souvent isolés ou abandonnés, à un type d'agression (arme blanche, morsure, mutilation, etc.) (Perron, 2012), ou encore à une thématique particulière (contamination, maison hantée, invasion démoniaque, etc.) (Roberge, 2004). Au travers de ces données sémantiques, il est possible de distinguer quelques sous-catégories génériques spécifiquement articulées autour de celles-ci, par exemple le film de zombie, les films d'exorcisme, le *slasher*, etc.

Si nous tentons de spécifier l'intrigue du *found footage film* au vu de ces éléments caractéristiques de l'horreur, nous nous heurtons d'emblée à des difficultés. En effet, il semblerait que sa spécificité ne repose a priori sur aucune figure monstrueuse, aucun

lieu ou thématique particulière quant à ses récits déployés. Le développement du *found footage* depuis *The Blair Witch Project* aurait effectivement amené à des productions diverses notamment articulées autour de la figure du tueur psychopathe (*Man Bites Dog*, *The Last Horror Movie* (Richards, 2003), *Megan is missing* (Goi, 2011)), celle du zombie (*Diary of the Dead* (Romero, 2007), *Zombie Diary*), ou encore celle du fantôme (*The Blair Witch Project*, *Grave Encounters* (The Vicious Brothers, 2011)). Ces mêmes productions se sont également basées sur des thématiques variées, telles que celles précédemment citées, en passant par la contamination (*The Bay* (Levinson, 2013), *[Rec]* (Balaguero, Plaza, 2007)), la maison hantée (*Paranormal Activity*, *The Visit* (Night Shyamalan, 2015)), ou l'exorcisme (*The Last Exorcism* (Stamm, 2010), *The Devil Inside* (Brent Well, 2012)). À noter que le *found footage* au même titre que d'autres films d'horreur peut simultanément mobiliser plusieurs de ces caractéristiques. Ainsi, un film comme *[REC]* reprendra les caractéristiques du film de zombie non seulement en faisant d'individus contaminés la source de son danger, mais également en immunisant ces derniers à moins d'être attaqués au cerveau. Le film reprendra également la thématique de la maison hantée en enfermant ses protagonistes dans un immeuble tout au long de son récit (Raimondo, 2014). De même, des films comme *Paranormal Activity* et *Grave Encounters* font intervenir simultanément forces occultes du passé et états de possession démoniaque, et recyclent également la thématique de la maison hantée en situant leur intrigue dans des lieux abandonnés et isolés au sein desquels les protagonistes se trouvent contraints d'explorer afin de fuir le danger (Raimondo, 2014). Le premier constat quant au *found footage horror film* est donc que sa spécificité en regard de son intrigue proposée ne peut se fonder sur l'intervention de telles données.

Selon Grant, il est pourtant possible de reconnaître dans ces films, la présence d'une structure syntaxique composée d'éléments sémantiques récurrents.

If the monsters depicted in these films range from the extraterrestrial to the supernatural to the recognisably human, the style of the films is remarkably consistent. In many of them, the narrative is framed as if the footage was somehow discovered after the death or disappearance of those who shot it, and has subsequently made its way into the cinema where we are able to see it now [...] (Grant, 2013, p.155).

Comme énoncé ci-dessus, il semble important dans un premier temps de signaler que le *found footage film* tient sa signification première de son appellation. Celle-ci réfère essentiellement au statut retrouvé des images. Si la tradition du *found footage* à proprement parlé se définit essentiellement par le recours à des matériaux filmés antérieurement, et ce dans le but d'appuyer une production nouvelle, cette définition forme justement l'intrigue caractéristique déployée par ces films d'horreur. Heller-Nicholas résume cette dernière parfaitement :

Found-footage horror films rely on the *fictional* premise that the footage from which they are constructed existed previously, and has been reutilized into a new, separate work. (2014, p.14).

L'appellation *found footage* ferait donc davantage référence à l'existence antérieure des images qu'au caractère expérimental relatif à la tradition originelle des images d'archives (Bordwell, 2012). La première donnée sémantique quant à l'intrigue du *found footage film* est donc le statut retrouvé (*fictif*) des images visionnées. En plus d'avoir été retrouvées, ces images constitueraient également le témoignage d'un incident étant survenu lors de leur tournage, et ayant conduit le plus souvent à la mort des protagonistes (Boillat, 2012). Dans beaucoup de cas, ces données seront véhiculées au spectateur en début de récit par l'utilisation de cartons informatifs. Les images retrouvées sont en effet dans beaucoup de cas contextualisées avant leur visualisation par des mentions écrites laissant des informations quant au statut des images, leurs temporalités, la localisation de leurs événements, et parfois même quant

au contenu du récit. Ainsi, *The Blair Witch Project* introduit les images retrouvées de la façon suivante :

In October of 1994, three student filmmakers disappeared in the woods near Burkittsville, Maryland while shooting a documentary.

A year later their footage was found.

C'est de cette manière que les films *Cannibal Holocaust*, *Cloverfield*, ou encore *Paranormal Activity* introduisent leur récit. Cet élément de mise en contextualisation constitue alors une donnée sémantique récurrente propre aux récits de ce "sous-genre". Les *found footage horror films* présenteraient alors une intrigue centrée autour de la diffusion d'images retrouvées, impliquant avec elle une autre caractéristique essentielle du genre, celle du filmeur diégétique :

Blair Witch solidified the convention of narrating through the diegetic camera and, like *Cannibal Holocaust*, of 'explaining' the film as found footage made by filmmakers who have gone missing (Grant, 2013, p.157).

Contrairement à une fiction classique où la vision donnée au spectateur serait celle d'un filmeur extérieur à la diégèse, le récit est ici retracé par des images filmées par les protagonistes eux-mêmes. La transparence du dispositif de construction généralement associée aux fictions est ici délaissée au profit d'une présentation ostentatoire du processus d'élaboration du film (Grant, 2013). De même, s'il existe des fictions contenant des scènes de tournage, il reste que le véritable opérateur de la caméra sera externe au monde diégétique. *Le found footage* lui, place la caméra responsable de la production des images au coeur de son intrigue : « observational horror is characterized by the placement of the camera and its operator within the

diegesis » (Raimondo, 2014, p.68). La présence du caméraman et son acte d'enregistrement seront alors pleinement motivés et conscientisés tout au cours du récit, faisant à la fois du filmeur un témoin et un participant (Grant, 2013). S'il est établi que la spécificité du genre repose en partie sur la présence du filmeur au sein de la diégèse, il reste que celui-ci en dépit de sa présence au sein du récit ne sera pas toujours visible ou pleinement actif dans le déroulement des événements. Le caméraman peut prendre part au récit qu'il capte en reléguant son rôle de caméraman à d'autres protagonistes, faisant de lui un protagoniste à part entière. Des films comme *The Blair Witch Project*, *Diary of the Dead*, *Paranormal Activity*, *Cloverfield* ou encore *Atrocious* (Barreda Lunda, 2010) présentent leur filmeur comme protagoniste intervenant au sein de l'action, son identité est alors pleinement dévoilée au spectateur. Le filmeur peut également se limiter à son rôle de caméraman, et bien que ce dernier soit présent au moment des événements, il ne sera en revanche jamais visible à l'écran. Les films *The Last Horror Movie*, *[REC]*, *The Last Exorcism*, ou encore *Grave Encounters* préservent ainsi l'identité de leur caméraman qui demeure l'unique opérateur de la caméra.

Une autre donnée cruciale du *found footage horror film* est l'emploi chez les protagonistes d'une caméra à la main. Si en termes d'intrigue, cette donnée ne semble pas d'une grande incidence, nous verrons en revanche que ces implications en regard de la spécificité esthétique du "sous-genre" sont considérables. Si la plupart de ces films sont produits à l'aide d'une unique caméra manipulée par un filmeur désigné, il existe d'autres cas de *found footage* où plusieurs caméras peuvent intervenir dans l'enregistrement des événements. C'est le cas de *The Blair Witch Project* dans lequel les protagonistes disposent de deux caméras qu'ils manipulent tour à tour. L'utilisation exclusive d'une caméra à la main a cependant amené avec elle une nécessité d'innovation au sein de la forme, et avec elle le besoin d'intégrer d'autres dispositifs de captation plus modernes. C'est ainsi qu'à la fin des années 2000, *Diary of the Dead* et le premier volet de la saga *Paranormal Activity* recoururent à des caméras de

surveillance afin de filmer certaines de leurs scènes (Heller-Nicholas, 2014). En 2011 et 2012, les sorties de *Megan is Missing*, *V/H/S* (Bettinelli-Olpin, Bruckner, Gillett, Martinez, McQuaid, Swanberg, Villella, West, Wingard, 2012) ou encore *Paranormal Activity 4* (Joost, Schulman, 2012) intègrent au sein de leur récit des images captées via les webcams et les cellulaires de ses protagonistes. D'autres films tels que *V/H/S 2* (Evans, Eisener, Hale, Sanchez, Tjahjanto, Barrett, Wingard, 2013) ou encore le récent *As Above, So Below* (Dowdle, 2014) exploite le potentiel de miniaturisation des caméras afin de rapprocher au maximum l'outil de captation de la vision du protagoniste. Les explorateurs sous-terrains de *As Above, So Below*, ou encore le cycliste du segment *A ride in the park* dans *V/H/S 2* capturent ainsi l'action en fixant leur caméra à leur casque, ou encore en dissimulant cette dernière dans des lunettes afin de filmer à l'insu des autres protagonistes dans le segment *Amateur Night* du premier volet de *V/H/S*. Enfin, cette donnée sera poussée à sa limite dans un autre segment de *V/H/S 2* (*Phase I Clinical Trials*) au cours duquel, le protagoniste suite à un accident grave se voit recevoir un implant oculaire muni d'une caméra. La présence du filmeur au sein de la diégèse et l'emploi récurrent d'une caméra à la main implique cependant un alignement de perspective du spectateur avec le dispositif davantage qu'avec le filmeur. (Grant, 2013).

2.1.2 Approche syntaxique de l'horreur

Aux différents éléments sémantiques énoncés jusqu'ici s'ajoute également une structure syntaxique à partir de laquelle le genre de l'horreur se structure. La syntaxe réfère à l'agencement de ces éléments ainsi qu'à la signification que ceux-ci acquièrent au sein de cette même structure. La syntaxique au sens où nous l'entendons ici fait référence à l'intrigue déployée par les films d'horreur. Celle-ci fut également l'objet des théories de Noël Carroll. Selon ce dernier, l'horreur obéirait à une syntaxe relativement stable principalement structurée autour de ce qu'il appelle « the discovery plot » (1990). En effet, s'il apparaît comme dit précédemment que

l'horreur se compose de sous-catégories thématiques diverses, il semblerait cependant que toutes répondent à une certaine structure dans l'organisation de leur récit, « these tales often share more abstract, deeper narrative structures with each other » (Carroll, 1990, p.98). « L'intrigue de la découverte » est définie par Carroll comme étant la structure de base du récit d'horreur autour de laquelle viendrait se construire des variations sémantiques. Cette structure se compose de quatre étapes : « the onset », « the discovery », « the confirmation », et « the confrontation ». Ces étapes pourraient se résumer brièvement ainsi par la manifestation du monstre (ou du tueur) à la suite d'une attaque; la découverte de ce dernier chez un ou plusieurs protagonistes suscite le scepticisme des autorités quant à son existence; il s'ensuit finalement une prise de connaissance de ces derniers quant au monstre ; et, enfin, le récit s'achève sur l'affrontement de ces différentes instances. Selon les cas, l'issue de cet affrontement sera la victoire des protagonistes, où il pourra inversement conduire à la fuite du monstre, « in the majority of cases, humanity emerges victorious from its confrontation with the monster » (Carroll, 1990, p.103). De plus, cette intrigue globale aurait pour visée de décrédibiliser l'autorité scientifique, son incompetence, ses représentants institutionnels, et le mode de pensée rationnel (Carroll, 1990). Ces considérations sémantico-syntaxiques du genre achevées, il semble que la théorie développée par Noël Carroll soit limitée quant à l'étude de cas filmiques plus récents. En effet, la transition générique amorcée à partir des années 1960 amena à une revitalisation du genre poussé à tendre vers davantage de réalisme. Cynthia Freeland explique cette mutation générique notamment à travers l'exemple du film, *Henry : Portrait of a serial killer* (McNaughton, 1986).

Carroll's central claims are violated by realist horror, where monsters and plots function differently from the way they do in classical horror. [...] First, in realist horror like *Henry*, the monster is a true-to-life rather than supernatural being. [...] the second key feature of *Henry*, is its displacement of interest from plot onto spectacle. *Henry* is not a narrative of discovery; rather, it moves the viewer through a gradually intensified spectacle into climax and denouement. (Freeland, 1995, section The Classical Approach, para. 1).

Ces considérations sur l'évolution du genre sont également énoncées par Isabel Pinedo dans son article *Recreational Terror and the Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film* (1996). Celle-ci définit l'horreur en terme de postmodernité au travers de films tels que, *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), *The Texas Chainsaw Massacre* (Hooper, 1974), *Halloween* (Carpenter, 1978), *The Thing* (Carpenter, 1982), *A Nightmare on Elm Street* (Craven, 1974), etc. Ces films se dissocieraient de la définition fournie par Carroll par leur relocalisation de l'horreur au sein du monde quotidien, et par leurs dénouements à l'issue desquels le mal ne triompherait pas nécessairement du bien (Pinedo, 1996).

Like its predecessors, the postmodern horror film revolves around the monsters graphically violent rampage and ordinary people's ineffectual attempts to resist it with violence. In the end, the inefficacy of human action and the repudiation of narrative closure combine to produce various forms of the open ending : the monster triumphs (*Henry*), the monster is defeated but only temporarily (*Halloween*) or the outcome is uncertain (*Night of the Living Dead*, *Texas Chainsaw Massacre*, *The thing*, *Nightmare on elmstreet*) (Pinedo, 1996, p.22).

Pour Éric Dufour, la syntaxe de l'horreur s'articulerait également autour d'une impuissance des protagonistes à résoudre une situation problématique. Si le récit traditionnel amène à un cheminement des personnages en faveur d'une situation en transformation, ici la situation en jeu serait en revanche condamnée au surplace. « L'horreur se caractérise par la suspension de l'action au profit d'une situation bloquée qui demeure la même du début à la fin du film » (Dufour, p.56).

2.1.3 Structure syntaxique du *found footage horror film*

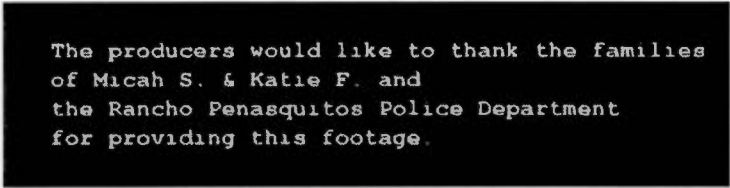
Si on analyse de plus près le *found footage film*, il est pertinent de remarquer qu'il en existe deux formes. La première forme regroupe les films constitués exclusivement d'images retrouvées, alors que la seconde exploite ces dernières afin d'appuyer une

production nouvelle. Dans le premier sous-ensemble, nous retrouvons donc des récits se limitant au contenu des images retrouvées, celles-ci semblent s'offrir comme n'ayant fait l'objet d'aucune remédiation, autrement dit elles semblent présentées à leur état brut. On pense notamment aux films de notre corpus, *The Blair Witch Project*, *[REC]*, ou encore *Paranormal Activity*. Dans la seconde sous-catégorie, nous avons à l'inverse à faire à des films dont les images retrouvées ne constituent qu'une partie du film global. Des films comme *Diary of the Dead*, *The devil inside*, ou encore *Megan is missing* se rapprochent de modèles antérieurs qualifiés d'*horreur mockumentaire*, tels que *Cannibal Holocaust* ou encore *The Last Broadcast* (Avalos, Lance Weller, 1998) en appuyant les images retrouvées par des matériaux supplémentaires tels que des entrevues, des photographies, ou encore de fausses actualités (Heller-Nicholas, 2014). S'il est évident que les images retrouvées demeurent toujours soumises à une forme de remédiation, celle-ci restera dans certains cas moindre ou du moins dissimulée autant que possible. Le film de *found footage* sera alors soit entièrement constitué de matériel retrouvé, soit constitué d'un montage de différents matériaux conférant au film global l'apparence d'un *faux documentaire*. Dans cette perspective, le *found footage film* serait donc constitué de deux strates narratives. Il y aurait en quelque sorte l'emboîtement d'un récit dans un autre : le premier récit serait celui retracé par les images retrouvées, et le second celui des autorités ayant décidé de diffuser ces images. De la même manière que les images retrouvées puissent totalement ou partiellement constituer le contenu du film, la construction relative à la co-présence de ces deux récits peut faire l'objet de variations. Mais cette construction n'est pas sans problème quand il en vient à saisir les intentionnalités concernant les instances de production et de diffusion des images retrouvées dans le cadre du récit.

The problem of the pseudo-documentary is to motivate the fact that someone is filming these dramas. Various solutions have been worked out. You might make the protagonist a filmmaker exploring a subject or creating a diary. [...] Filmmakers face a second problem as well : motivating how the film has

been made public. You can for instance, present it as a TV or theatrical documentary, as *Spinal Tap* purports to be. More recently another solution has been found. You can suggest that this film has been discovered after the events were over (Bordwell, 2012, p.14).

Concernant l'utilisation diégétique des images retrouvées, il est possible de limiter notre savoir quant à une simple volonté d'établir une vérité vis-à-vis de la disparition ou de la mort des personnes concernées par les images. Afin de légitimer cet acte, l'instance diégétique à l'origine de la diffusion des images est souvent associée à une forme d'autorité telle que les forces de l'ordre dans *Paranormal Activity* (ci-dessous) et *Atrocious*, ou encore le Gouvernement dans le cas de *Cloverfield* (Bordwell, 2012). La présence récurrente d'un carton introductif présentant le contexte des images laisse entrevoir cette instance et appuie cette volonté d'explication. C'est le cas dans *Paranormal Activity* où la famille des victimes est remerciée par les représentants d'un département de Police, conférant ainsi à la diffusion globale du film l'intention de fournir un témoignage quant aux événements vécus par les victimes.



The producers would like to thank the families
of Micah S. & Katie F. and
the Rancho Penasquitos Police Department
for providing this footage.

Les films faisant appel à des matériaux supplémentaires révèlent quant à eux davantage l'intentionnalité guidant la diffusion diégétique de ces dernières. Dans ces cas-là, le récit global peut souvent prendre la forme d'une enquête documentaire tâchant d'expliquer les raisons ayant mené à la disparition ou à la mort des personnes concernées par les images (Bordwell, 2012). Ainsi, le personnage de Debra dans *Diary of the Dead*, ou encore celui d'Isabella dans *The Devil Inside* produisent des enquêtes personnelles au cours desquelles sont exposés les incidents auxquels celles-ci se sont confrontées. Ceci viendrait également justifier l'insistance caractéristique

des protagonistes quant au besoin permanent de filmer, et ce en dépit du danger les menaçant. Bon nombre de *found footage films* comporte par ailleurs des scènes où s'affrontent filmeur obsessionnel et personnes déplorant l'insistance de ce dernier à filmer (Jackson K., 2013; Wetmore, 2012). Le besoin de prouver l'existence de phénomènes paranormaux anime ainsi Micah, protagoniste de *Paranormal Activity*, et la quête de sensationnalisme pousse les journalistes de *Cannibal Holocaust*, ainsi que les animateurs télévisés de *Grave Encounters* à poursuivre leur tournage. D'autres metteurs en scène parviendront à justifier ce besoin permanent de filmer en faisant de la caméra un outil de survie ; c'est le cas de *[REC]* où les protagonistes en absence de lumière se voient obligés de recourir à la vision nocturne de leur caméra (Hart, 2014).

Un autre cas de figure récurrent concernant les intrigues déployées par les *found footage films* concerne l'intentionnalité de départ des protagonistes versus celle les motivant finalement à poursuivre leur tournage. En effet, il apparaît que les raisons de départ poussant les protagonistes à filmer ne seront jamais conservées en raison des événements auxquels ceux-ci se retrouveront confrontés. Le *found footage* base d'ailleurs très souvent son intrigue sur une équipe de tournage en pleine production d'un documentaire, d'un reportage ou encore d'une émission télévisée. Dans *[REC]*, une présentatrice télévisée et son caméraman produisent un reportage destiné à présenter le quotidien des pompiers, et se trouvent finalement mis en quarantaine dans un immeuble où ceux-ci sont confrontés à une infection aux origines inconnues. Dans *Grave Encounters*, une équipe de chasseurs de fantômes réalise le prochain épisode de leur série télévisée au sein d'un hôpital psychiatrique abandonné, lorsque ceux-ci se trouvent finalement enfermés à leur insu et confrontés à l'apparition de phénomènes paranormaux. D'autres films reprennent cette intrigue où au cours d'un tournage initial surviennent des événements imprévus mettant en danger la vie des protagonistes, on pense entre autres à *Man Bites Dog*, *The Blair Witch Project*, *Diary of the Dead*, ou *The Last Exorcism*. Des films comme *Cloverfield* ou *Paranormal Activity* placent en revanche la caméra entre les mains de protagonistes dont

l'intention de départ est de filmer leur quotidien à la manière d'un *film de famille* (Bordwell, 2012). Ceux-ci se retrouveront confrontés de la même manière à des événements imprévus, mais leur insistance à filmer les événements se déroulant demeurera dans certains cas inexplicable (Hart, 2014).

Dans cette perspective, les images des événements apparaissent comme ayant été filmées accidentellement. Selon Wetmore, cette caractéristique propre à l'intrigue du *found footage film* serait intrinsèquement liée aux événements du 11 septembre 2001. Ainsi, les films produits suite à ces attaques terroristes présenteraient des protagonistes confrontés de façon imprévue au danger, alors que ceux produits antérieurement au 11 septembre présenteraient des personnages parvenant à trouver l'horreur qu'ils recherchaient initialement (Wetmore, 2012). On pense aux journalistes de *Cannibal Holocaust* partis en Amazonie afin de réaliser un reportage sur une tribu cannibale, à l'équipe de documentaristes enquêtant sur la disparition de présentateurs télévisés dans *The Last Broadcast*, ou encore aux étudiants partis en pleine forêt afin d'enquêter sur la légende de la sorcière de Blair dans *Blair Witch*. Dans chacun de ces films, les protagonistes prennent des risques afin de tourner leur film, et finissent par trouver le danger qu'ils tentaient de documenter. Les nombreuses images retraçant les événements traumatiques du 11 septembre ainsi que leur diffusion massive sur le web auraient eu une influence considérable dans le développement des *found footage* films. L'impuissance et l'inadvertance ayant guidé les passants ce jour-là à filmer les attaques terroristes devient la trame narrative du *found footage film* : « film-makers who set out to film something inadvertently begin documenting the horrific unfolding events of an unusual phenomenon » (Wetmore, 2012, p.63).

Une autre donnée significative quant aux intrigues déployée par le *found footage horror film* réside dans leurs dénouements. En effet, il semblerait que les fins de ces films se situent dans la perspective postmoderne de l'horreur énoncée plus tôt par Isabel Pinedo (1996). La fin du *found footage film* se résume typiquement à la mort

des protagonistes, et plus particulièrement à celle du filmeur qui justifie l'arrêt de production des images. (Boillat, 2012). Beaucoup de ces films se finissent ainsi sur des scènes au cours desquelles la mort du filmeur, bien que hors champ, s'incarne dans la chute de la caméra au sol, suivi d'un arrêt d'enregistrement. *The Blair Witch Project*, *Man Bites Dog*, *[REC]* ou encore *Cloverfield* terminent leur récit sur des images capturées du point de vue de la caméra au sol dans lesquelles il est souvent possible de voir la mort d'un autre protagoniste (Rhodes, 2002). Si la mort des protagonistes n'est pas toujours évidente ou capturée sur image, il reste que ceux-ci ne ressortent jamais victorieux de leur confrontation avec le "monstre". Un constat que le spectateur ne peut ignorer, étant donné l'utilisation récurrente de cartons introductifs, et plus généralement, le statut des images retrouvées énoncé en début de film.

The format seems to indicate an essential vulnerability that is often built into the narrative structure. The conceit of a number of these films is that the footage has been found and compiled by the authorities, so the subject's doom is already assumed at the beginning of the film (Hart, 2014, p.341).

Enfin si nous reprenons le modèle de « l'intrigue de la découverte » énoncée plus tôt (Carroll, 1990), il est intéressant de remarquer que si certaines de ces étapes corroborent celles des *found footage films*, celles-ci n'opèrent en revanche pas de la même manière. Ainsi, il peut être établi au terme de ces différentes constatations sur le sous-genre que l'étape de l'« onset » en tant qu'introduction du "monstre" au sein du récit (notamment par une de ces attaques) est ici souvent inexistante. Ces films prônent, d'une part, un point de vue identique à celui des protagonistes empêchant ainsi de détenir des informations hors de leur portée, d'autre part, s'il est en revanche établi par le statut des images que les personnages finissent tués ou portés disparus, la raison de leur perte demeure cependant souvent inexpiquée. En effet, ces récits se caractérisent globalement par la tentative des protagonistes à saisir la nature du

danger les menaçant et à se retrouver le plus souvent contraints à une incompréhension des événements (Wetmore, 2012).

Interestingly, the subsequent films supply relatively little mythical or doctrinal backstory. Although there are always one or two scenes in which the characters launch on some research, the plot mostly minimize exposition about the hows and whys of possession (Bordwell, 2012, p.14).

Qu'il s'agisse du couple de *Paranormal Activity*, des étudiants de *Blair Witch* ou encore des reporters de *[REC]*, tous semblent menés à une situation d'incompréhension au cours de laquelle, chacune de leurs enquêtes aboutit à une « découverte » au moment de leur « confrontation finale ». Bien que la menace soit présente, et que celle-ci s'intensifie graduellement par une série de manifestations, celle-ci demeurera le plus souvent invisible tout au long du récit (Raimondo, 2014). À la manière des *slashers*, les récits de *found footage* maintiennent alors le plus souvent des développements restreints quant à leur intrigue, et ce jusqu'au moment de la confrontation finale (Raimondo, 2014). Ces films comportent également souvent bon nombre d'éléments inutiles au déploiement du récit (Wetmore, 2012). Si l'on spéculé sur la mort des protagonistes par l'arrêt de la caméra tombée au sol, il reste que nous n'assisterons pas à la mort de certains protagonistes. En effet, nous ne saurons jamais ce qui sera réellement arrivé aux personnages de Heather (*Blair Witch*), Micah (*Paranormal Activity*) et Pablo (*[REC]*), derniers opérateurs des caméras et dernières victimes (Rhodes, 2002). En somme, ce qui constitue le moteur de ces récits est la volonté caractéristique des protagonistes à vouloir saisir, et enregistrer une preuve d'existence du danger les menaçant. Dans cette perspective, s'il a été dit par Carroll que les intrigues d'horreur étaient destinées à décrédibiliser l'autorité scientifique et rationnelle (1990), il apparaît ici que la syntaxique déployée dans le cadre des *found footage films* visent à déplorer la valeur de croyance et de vérité conférée aux technologies de capture. L'impossibilité pour les filmeurs de mener à bien leur projet de départ, suivi de leur incapacité à fournir une preuve d'existence du monstre

»évoquent d'une part un échec technologique, et d'autre part une infaillibilité du documentaire à représenter le réel. Les faits échappent aux protagonistes, ils demeurent inexpliqués, et confrontés aux limites mêmes de la science (Roscoe, 2000).

Blair Witch Project performs the fact that all representations are incomplete constructions incapable of laying bare a god's-eye view [...] Thus the film contains its own self-reflexive critique, dramatizing the literal end/impossibility of mimesis (Banash, 1999).

Au terme de ces différentes considérations sémantico-syntaxiques concernant l'intrigue du *found footage film*, il apparaît que le statut retrouvé des images serait la donnée la plus souvent répertoriée de ces récits. Indépendamment de ces données entourant la source diégétique des images, les contextes dans lesquels ces films déploient leurs intrigues étant sujets à de multiples variations, ils empêchent alors d'établir la spécificité du *found footage* avec précision. Selon Martine Roberge, l'horreur constituerait une catégorie générique difficile à établir en regard de ces caractéristiques thématiques qui pourraient également se retrouver dans d'autres genres comme la science-fiction. Selon elle, la définition d'un genre à travers son thématisme serait réductrice :

[...] un film, suite d'images, produit aussi une atmosphère derrière laquelle se profile le scénario. En ce sens, l'approche la plus probante distinguerait deux types de films d'horreur : celui qui met en scène des « choses » horribles (monstres) et celui qui rend l'« horrible » possible par tout un jeu d'atmosphères. (Roberge, p.59).

Le contenu d'un récit ne saurait alors rendre compte de la variété de textes dans laquelle le genre de l'horreur s'inscrirait. L'existence d'intrigues articulées autour de personnages, lieux et thématiques particulières au sein du genre ne serait responsable que d'une partie des sous-catégories de l'horreur. En effet, bien que cette approche sémantico-syntaxique soit pertinente dans l'approche des *slashers* notamment, elle

reste en revanche insuffisante pour définir l'horreur psychologique ou encore le cinéma *gore*. Il semble qu'une seconde approche d'ordre formelle telle qu'énoncée par Martine Roberge ci-dessus, soit effectivement nécessaire, afin d'appréhender le *found footage*. Nous allons donc à présent nous intéresser aux caractéristiques sémantico-syntaxiques formelles du *found footage horror film*. À travers le parcours d'éléments sémantiques récurrents et spécifiques à la forme, nous établirons ce que celles-ci impliquent en terme syntaxique.

2.2 Sur le plan esthétique

2.2.1 Le *point-of-view shot*

S'il a été précédemment énoncé que l'utilisation d'une caméra à la main par l'un des protagonistes relevait d'une donnée essentielle au déploiement du récit des *found footage*, son utilisation apparaît cruciale en regard de ces implications sur le plan esthétique. En effet, la diégétisation du dispositif d'enregistrement supposant avec elle le recours au *point-of-view shot* semble déterminer l'unité formelle de ces films. Le *point-of-view shot* traduit ici par « une assimilation de l'emplacement de la caméra à l'oeil d'un filmeur diégétique » (Boillat, 2012, p.147) serait un élément esthétique central de la forme documentaire. Cette méthode popularisée lors des reportages réalisés au moment de la guerre du Vietnam aurait été par la suite exploitée par le documentaire jusqu'à devenir un mode d'approche du réel généralisé notamment par les cinéastes du cinéma direct à la fin des années 50 (Rhodes, 2002). Très vite associé à l'univers documentaire, le *point-of-view shot* (que nous appellerons *POV*) acquit une valeur de vérité (Rhodes, 2002). Le recours au *POV* au sein de l'horreur ne serait cependant pas une donnée sémantique nouvelle. En effet, déjà présent dans *Peeping Tom* où la vision subjective était dès lors introduite via l'objectif de la caméra et les jumelles du tueur, celle-ci fut également utilisée dans *Psycho*, et aurait été par la suite adoptée par le *slasher* avec le célèbre *Halloween* (Carpenter, 1978)

(Grant, 2013). L'utilisation du *POV* dans l'horreur, et plus particulièrement au sein du *slasher*, est motivée par des finalités précises telles que le besoin de produire de un sentiment de tension et de peur plus intense chez son spectateur, et ce par une identification forcée à la vision du tueur ou de la victime (Sipos, 2010; Rhodes, 1998). Celui-ci a également pour vocation d'induire une plus grande sensation d'immédiateté chez le spectateur face au déroulement des événements à l'écran. Cette figure stylistique associée à une stratégie vectrice de terreur aurait pour visée d'introduire la présence d'une menace imminente dans le cas d'une identification au tueur.

A killer lurks outside a house and peeks into windows, or skulks about a summer camp and spies behind bushes. We don't see the killer, but because of the frame's perspective (shaky, moving of low height, ducking behind set décor), we assume we're seeing from someone's POV, so someone must be *there* (Sipos, 2010, p.81).

La dissimulation de la source du danger via le recours au *POV*, mais la possibilité pourtant d'emprunter momentanément son point de vue, permet alors d'intensifier le sentiment de terreur en relayant la source du danger au domaine de l'invisible. Similairement, l'emploi du *POV* dans le cas d'une identification à la victime permettrait de créer chez l'audience davantage de terreur : « horror is more horrifying when it strikes someone we care about - or when it strikes *us* » (Sipos, 2010, p.83). L'emploi du *POV* présenterait ainsi des avantages considérables en regard de la finalité générique de l'horreur se résumant principalement à la nécessité de susciter des réactions chez son spectateur. Ces considérations relevant davantage d'une perspective pragmatique, elles feront l'objet d'analyses plus approfondies lors de notre prochain chapitre.

Dans le cadre du *found footage film*, l'emploi du *POV* par identification à la caméra implique avec elle une autre série de paramètres esthétiques sémantiques. La

première conséquence du *POV* a trait au constant mouvement de l'image. En effet, l'utilisation du *POV* soumet ici l'image à un mouvement constant traduit à l'intérieur de l'image par des focus et hors-focus constants, mais aussi par l'utilisation répétée de zoom-in et zoom-out. Le mouvement s'incarne également dans la multiplicité de décadrages, et les tremblements induits par le mode de filmage de l'opérateur (Roscoe, 2000). Ce mouvement incessant induit avec lui une faible qualité des images produites, mais c'est également cet amateurisme caractérisant la production qui sera garant en fin de compte d'une impression d'authenticité et d'absence de médiation dans le contenu véhiculé (Heller-Nicholas, 2014 ; Roscoe, 2000). Inspiré par l'esthétique du direct adopté par les reportages, le constant mouvement de l'image traduit un sentiment d'urgence du caméraman filmant au coeur de l'action. « The film purchases authenticity by displaying a shaky camera that seems not to know where the next point of interest will be located, catching it too late or misframing it. ». (North, p.87).

Si le *POV* est devenu une donnée récurrente et généralisée depuis *The Blair Witch Project*, elle a amené également avec elle la nécessité d'un renouvellement générique. En 2009, la sortie de *Paranormal Activity* offrit justement une innovation intéressante en faisant de la caméra généralement manipulée par l'un des protagonistes tout au long du récit, une caméra de surveillance stationnaire indépendante de ces derniers dans son acte de filmage (Raimondo, 2014). Plutôt que de se trouver face à un récit entièrement dépendant de la vision d'un protagoniste, on découvre un récit désormais rythmé par des séquences nocturnes au cours desquelles le couple décide d'enquêter sur les activités paranormales de la maison en laissant la caméra tourner durant leur sommeil. Cette donnée apparaît cruciale en terme esthétique, lorsque l'image tremblante et imprécise générée par le port de la caméra à la main cède à une image fixe, nette, et détachée de toute instance humaine (Hart, 2014; Bordwell, 2012).

The handheld footage is pure subjectivity, showing exactly what the camera operator sees. It responds immediately to what's out there, panning or moving toward things of interest. It also permits fairly close shots of the other characters. By contrast, the locked-down shots are completely objective, recording in the manner of surveillance video. Indifferent to human intentions, the camera may be poorly placed to capture what's happening. (Bordwell, 2012).

L'impact esthétique quant au dispositif d'enregistrement est donc conséquent. En effet, le recours à la caméra de surveillance induit une tout autre dynamique formelle composée de plans larges, et distanciés par contraste aux plans rapprochés induits par le recours de la caméra à la main (Bordwell, 2012).

L'emploi du *POV* n'implique pas seulement un tremblement et un décadage incessant de l'image, mais également sa réciproque directe : *le regard-caméra*. Le regard caméra occupe un statut particulier au sein du *found footage film*. S'il est généralement une figure stylistique proscrite par le régime fictif traditionnel, et ce en raison de la nécessité de transparence vis-à-vis de signes qui viendraient trahir l'existence du dispositif filmique, « [...] un présupposé que l'on tait et que l'on doit taire, parce qu'ils tentent illégitimement d'envahir un espace séparé [...] » (Cassetti, 1990). Le *regard-caméra* banalisé par la forme documentaire, le reportage, ou encore l'émission télévisuelle s'est rapidement imposé comme élément formel opposé au régime fictif (Rhodes, 2002), considéré alors comme obstacle à la possibilité pour le spectateur d'adhérer pleinement à l'univers du récit. Celui-ci a cependant fait l'objet de redéfinitions, et ne pouvait ainsi plus se limiter au statut de marqueur réflexif dénonçant l'artificialité de la fiction. Selon Boillat, il s'agirait d'une figure malléable dont le sens dépendrait avant tout du genre, du discours et du média dans lequel il prend place (Boillat, 2012). Étant donné que le récit du *found footage film* se construit sur la diégétisation du processus même de fabrication du film, il apparaît que le regard-caméra est alors une donnée formelle légitime.

Les films de found footage se situent dans ces marges en faisant du regard à la caméra, réciproque indispensable de la caméra subjective permanente, un trait définitoire du sous-genre qu'ils construisent, et une référence à un autre type d'expérience médiatique, celle du reportage télévisuel (Boillat, 2012, p.158).

Motif visant dans certains cas à impliquer le spectateur en contrecarrant son illusion de réalité, le *regard-caméra* peut alors devenir un moyen efficace de conscientiser le public quant à l'horreur d'une situation. Dans *Funny Games* (Hanneke, 1997), les multiples adresses des tueurs à la caméra avaient alors pour visée d'éveiller l'empathie et la culpabilité des spectateurs en leur donnant l'illusion que ceux-ci étaient en quelque sorte complices dans les tortures infligées aux victimes. Cependant, l'emploi justifié et diégétisé du *regard-caméra* dans le cadre du *found footage* relèverait d'une stratégie divergente visant justement à nourrir l'illusion de réalité du spectateur, « the false self-reflexivity [...] is designed to enhance verisimilitude and convince the viewer what he or she is watching is genuine » (Wetmore, 2012). L'utilisation du *regard-caméra* rejoint ici les préceptes propres à son utilisation dans le cadre de l'horreur. En effet, cette figure avait été déjà employée par le genre afin d'accroître le réalisme d'une situation. Le regard d'un tueur lancé à la caméra par exemple était utilisé afin d'induire un plus grand sentiment d'insécurité et de vulnérabilité chez son audience (Rhodes, 1998).

Une autre donnée esthétique résultant de l'emploi du *POV* est la récurrence de plans rapprochés, et plus particulièrement de gros plans. En effet, le film étant entièrement tourné en caméra subjective, cela implique une absence de découpage aboutissant à la construction du récit sous forme de plans-séquences. Les protagonistes presque toujours à proximité du filmeur en raison du danger les menaçant seront alors filmés le plus souvent en plans rapprochés voire en gros plans. Traditionnellement exploité par le cinéma d'horreur, le gros plan avait le plus souvent pour vocation de renforcer le sentiment d'abjection quant à l'identité du monstre, ou quant aux conséquences de

ses attaques. C'est le cas du cinéma *gore*, où l'horreur corporelle était associée à une spectacularisation de sa destruction à travers l'emploi répété de gros plans révélant des détails macabres, et mettant l'accent sur la souffrance des victimes. Bien que le gros plan ici soit utilisé afin de créer un sentiment de malaise et de dégoût chez le spectateur, le gros plan au sein du *found footage* film se destine à appuyer le sentiment de proximité et d'identification à la peur des victimes. L'abjection corporelle suscitée par l'emploi de gros plans dans des films *gore* tels que *Saw*, *Hostel* ou encore *Martyrs* trouvera dans le cas du *found footage* film, une finalité d'abjection émotionnelle associée à une identification accrue aux victimes. (Hart, 2014). On pense à la célèbre scène de confession de Heather dans *The Blair Witch Project* qui, à la suite d'une attaque se trouve isolée des autres protagonistes et décide de se livrer plongée dans l'obscurité en tournant la caméra en contre-plongée vers elle-même. Si les adresses « ponctuelles » (Boillat, 2012) à la caméra sont constantes et variées (regard à la caméra, paroles adressées au filmeur), les adresses « de confession » (Boillat, 2012) sont d'autant plus significatives, qu'elles constitueraient un *topos* du *found footage* (Boillat, 2012, p.160). À la fois *regard-caméra*, gros plan et manipulation amateuriste, l'adresse de confession rendue célèbre par le personnage de Heather dans *The Blair Witch Project*, résumerait à elle seule les visées esthétiques du *found footage* :

The Blair Witch Project a popularisé cette esthétique du décentrement du visage, et donc cette destitution du siège de l'humain : la machine prend le pas sur l'expression des émotions des personnages tout en contribuant à les transmettre, les cadrages approximatifs et le bougé signifiant en eux-mêmes le désarroi et la panique (Boillat, 2012, p.160).

L'imprécision amateuriste caractérisant l'esthétique du *found footage* aurait alors pour visée de renforcer l'impression de réalité, mais également de conférer au genre de l'horreur davantage de potentiel par une hausse considérable de la marge d'identification spectatorielle aux protagonistes. Si le recours au *POV* constitue la

première donnée formelle caractéristique du *found footage film*, nous allons à présent voir que celle-ci est à son tour génératrice d'une horreur bien particulière.

2.2.2 Horreur suggestive et hors-champ

Il apparaît dans un premier temps que l'utilisation exclusive d'une vue subjective (via une identification à la caméra) conduit à une certaine restriction de la vue, et conséquemment à une limitation du savoir quant aux événements se déroulant à l'écran. Notre dépendance au point de vue de la caméra diégétisée induit une limitation du champ visuel, et implique une construction de l'horreur relayée comme nous le verrons le plus souvent au hors-champ. En effet, si la vision traditionnellement offerte par le film de fiction se caractérise par une forme d'ubiquité permettant d'explorer l'espace diégétique sans encombre, le *found footage film* lui, impose une obstruction de la vue permanente (Bordwell, 2012). Notre vue soumise à celle de l'opérateur se couple très souvent à une absence de données visuelles qui, bien que déjà présente dans certains films d'horreur se trouve ici poussée à son paroxysme. En effet, si généralement le film d'horreur présentait un découpage de l'action en différents plans permettant de développer progressivement le sentiment de suspense, ici l'utilisation constante du *POV* entraîne avec elle une construction du récit sous la forme de plans-séquences :

[...] les informations ne peuvent en effet parvenir au spectateur que dans la mesure où les personnages situés à proximité de la caméra possèdent ce savoir; l'ubiquité habituelle du montage cinématographique est par conséquent fortement entravée. Les opérations de montage sont souvent réduites au strict minimum, au profit d'une impression de "montage au filmage" ou de "plans-séquences" (Boillat, 2012, p.153).

Ces récits le plus souvent filmés à l'aide d'une seule caméra induisent une restriction quant aux possibilités de captation, et impliquent dès lors qu'un changement d'angle ou de plan survient une perte d'informations quant aux événements se déroulant

(Rhodes, 2002). Le contenu du récit autant visuel que narratif se soumet alors aux contraintes de tournage. L'aspect rudimentaire du montage effectué au moment du tournage, et la fragmentation temporelle en résultant ajoutés aux méthodes amateuristes de filmage conduisent à une forme d'abstraction dans le rendu des événements. Ce sont d'ailleurs le plus souvent les quelques mentions écrites destinées aux spectateurs qui permettront de contextualiser la temporalité des récits et pallieront les lacunes informatives. On pense notamment aux cartons précédemment cités, mais également aux *time code* inscrit en bas des images au cours des séquences nocturnes de *Paranormal Activity* (North, 2010). Notons que si notre vision se trouve a priori rapprochée de celle du protagoniste et provoque un plus grand sentiment d'immersion, il peut également être source de confusion. Le balayage furtif et saccadé de l'environnement, et le morcellement de l'espace qui en résulte conduisent à des impossibilités passagères dans le feu de l'action à saisir ce qui se passe réellement.

[...] the film's imagery frequently threatens to slide into abstraction or collapse into incoherence, with blurs of light and color replacing the recognizable shapes, symmetries and compositional patterns that ordinarily make narrative cinema "legible" (North, 2010, p.87).

Il en résulte une forme d'abstraction quant à la représentation induite par le *POV*, où les événements semblent dépasser les protagonistes dans leur déroulement. Bien que cette abstraction soit préméditée, celle-ci rappelant l'esthétique du reportage confère aux images une dimension accidentelle et spontanée. De plus, la texture des images dans ces films semble elle aussi appuyer ce constat :

[...] ces images filmées dans des formats substandard (16 mm ou vidéo amateur), une fois gonflées ou kinescopées sur pellicule 35 mm ou transférées dans des formats numériques destinés à la projection en salle ou à la commercialisation, affichent leur grain ou leur trame, créant une esthétique "sale" qui contribue à renforcer l'abjection suscitée par ce qui est représenté (Boillat, 2012).

En effet, l'aspect pixellisé, voire granuleux, de l'image contribue également à lui conférer une valeur d'abstraction, et simultanément à apporter un plus grand réalisme à celle-ci. Cet aspect "granuleux" ne constitue cependant pas une donnée nouvelle dans le domaine de l'horreur. En effet, les films comme *The Exorcist* (1972) ou encore *The Last House of the Left* (1972) avait également exploré les possibilités du format 16 mm (Aloi, 2005).

L'horreur du *found footage film* soumise donc aux faits et gestes d'un caméraman en danger induisant à la fois amateurisme et abstraction dans la production des images, implique avec elle une esthétique plus suggestive que monstrative. Ces deux formes esthétiques présentes depuis les débuts de l'horreur ont rythmé la production de celle-ci, on pense notamment aux *Universal Monsters* relatifs aux productions menées par les studios *Universal* depuis les années 20. Ces films avaient alors pour particularité d'exposer des créatures monstrueuses et spectaculaires, on pense aux célèbres *Dracula* et *Frankenstein*. Face à ce type d'horreur, il existait d'autres types de productions, telles que les films à petits budgets de Val Lewton pour *RKO Pictures* dans les années 40. Sa première production *Cat People* réalisée par Jacques Tourneur en 1942 faisait davantage appel à une forme d'horreur suggestive que les productions *Universal*. En effet, *Cat People* au lieu de générer l'horreur via l'exhibition d'une créature monstrueuse faisait appel à une esthétique suggestive générée par un savant jeu d'éclairages, et d'ombres expressionnistes. Ainsi, la source de la menace demeurait non dévoilée, et de ce fait relayée à l'imaginaire du spectateur. Il coexistait alors deux régimes esthétiques au sein de l'horreur : « [...] two diametrically opposed forces in the history of the horror film : wether to reveal or wether to hide the person/act/results of horror » (Rhodes, 2002, p.56).

Pour revenir aux *found footage films*, il apparaît que l'emploi du *POV* et la restriction du champ visuel qui en résulte obligent à construire l'horreur davantage dans une perspective suggestive que monstrative. En effet, si la constitution de l'horreur dans

ces films est indissociablement liée au dispositif de filmage diégétisé, celle-ci repose alors grandement sur l'exploitation de l'espace hors champ. Tout comme l'emploi du *POV* dans les *slashers* des années 1980 induisait un sentiment de menace imminente non loin des protagonistes, ici le *POV* renforce la sensation de danger localisée hors champ. La présence diégétique du filmeur qui, au même titre que les autres protagonistes, se trouve en situation de danger vient construire l'horreur suggestive et simultanément donner toute son importance au hors-champ. Le caméraman prêt à prendre la fuite en cas d'attaque ne sera alors pas toujours en mesure de capter les événements se déroulant, ne laissant alors que des vues partielles de la situation : « [...] partial glimpses of their monsters, as the camera's view is obscured by poor focus, movement or darkness and by diegetic camera operators trying to capture events that happen too quickly for them to react » (Grant, 2013, p.165). Cette urgence conditionnant la captation du filmeur donne lieu à un renforcement de l'espace hors champ, et à une baisse de la marge d'anticipation quant au surgissement de l'horreur pouvant conduire à des chocs soudains (Bordwell, 2012). De plus, il apparaît pertinent de noter que ces films ne comportent pour la plupart aucun son extradiégétique. Si certains films comme *The Last Broadcast*, *Diary of the Dead* comporte un travail de post-production évident ayant permis l'incorporation de voix over ou de musique, il reste que la majeure partie de ces films se limite aux prises de son effectuées lors du tournage. Cette limitation de l'espace sonore au champ diégétique implique encore une fois une plus grande importance du hors-champ dans la constitution de l'horreur. Si l'obstruction de la vue et l'impossibilité de voir le monstre impliquent avec elles une forme d'horreur davantage suggestive que monstrative, l'utilisation du son dans ces films vient également renforcer ce constat. En effet, qu'il s'agisse de la caméra embarquée de *Blair Witch* ou de la caméra stationnaire de *Paranormal Activity*, la délimitation imposée du champ visuel se trouve en contrepartie compensée par l'habitation sonore de l'espace hors champ. Ainsi, c'est au cours de scènes nocturnes lorsque les présences occultes se manifestent, que l'utilisation sonore du hors-champ est la plus grande. Si ces sons

parviennent aux protagonistes et aux spectateurs, leurs sources demeurent cependant invisibles (Bordwell, 2012). La tension générée au cours de ces scènes est alors grandement dépendante de l'exploitation sonore du hors-champ articulée entre longs silences prolongés et manifestations sonores soudaines.

Il apparaît donc en somme que l'horreur du *found footage* ne repose aucunement sur la présence d'un "monstre" à proprement parler, mais à l'inverse sur une dissimulation récurrente de la source du danger et à une mise en avant des réactions des victimes (Hart, 2014).

3.2.3 Vers une esthétique naturaliste

L'emploi du *POV* et ses implications esthétiques dans la création d'une atmosphère horrifique particulière ne seraient pas les seules caractéristiques formelles permettant de définir le *found footage film* dans sa spécificité esthétique. Si comme nous l'avons précédemment vu, il existe une variété de termes désignant ces films, beaucoup d'entre eux soulignent l'emprunt au documentaire et au mockumentaire. Aloï parle ainsi alors de « *fake documentary format* » (2005), Bordwell fait référence à la tradition du « *pseudo-documentary fiction film* » (2012), et Grant nomme le style de ces films : « *vérité horror* » (2013) pour désigner l'emprunt à la forme du documentaire observationnel. Ce mode esthétique popularisé notamment par des programmes télévisés comme *The Office* (Bordwell, 2012) se définit par une série de codes et conventions formels incluant ceux précédemment cités. On pense notamment au tremblement de l'image ou aux adresses à la caméra (le regard-caméra par exemple). Ajouté à ces différentes données d'autres aspects généralement associés à la forme documentaire se manifestent de façon répétée dans le *found footage film*.

Amorcée par *Cannibal Holocaust*, puis popularisée par *The Blair Witch Project*, l'esthétique déployée par ces films se prêtait notamment à des ressources budgétaires

restreintes, et est devenue par la suite la marque de fabrique du *found footage film*. L'amateurisme caractérisant la production de ces films associés principalement à l'emploi du *POV*, et à la situation d'urgence du filmeur en résultant ne sont cependant pas les seules caractéristiques permettant de renforcer l'apparence de réalité de ces films. D'autres aspects ayant amené au succès de *Blair Witch* semblent pertinents ici à retenir. En termes de post-production, le tournage de ces films sur des lieux existants véritablement, tels que la forêt de Burkittsville dans *Blair Witch* ou encore la maison de *Paranormal Activity* qui n'était autre que la maison du metteur en scène lui-même aurait contribué à renforcer l'impression de réalité dans le rendu des images (Jackson, 2013). On peut également citer le recours à des acteurs non professionnels qui, par ailleurs conservèrent leurs vrais noms dans *Blair Witch* et *Paranormal Activity* ou, inversement, le recours à des personnalités connues du public comme le cas de la journaliste Manuela Velasco dans *[REC]*, en réalité présentatrice pour Canal+ Espagne. Plus pertinent encore en termes de production, il apparaît que chacun de ces films ne disposait originellement d'aucun véritable scénario, laissant ainsi aux acteurs une totale liberté d'improvisation. Lors du tournage de *The Blair Witch Project*, les acteurs étaient livrés à eux-mêmes quant au choix des dialogues, et de ce qui devait être filmé. En effet, les réalisateurs à l'écart des lieux de tournage ne laissaient aux acteurs aucune indication, et se contentaient de laisser à ces derniers des coordonnées GPS fournissant les informations relatives à leur prochain lieu de tournage. De plus, les metteurs en scène laissaient volontairement des objets sur les lieux de tournages, et provoquaient des situations de rebondissements inusitées en simulant notamment des bruits étranges à des moments imprévus. Toute la mise en scène se conformait donc à rendre les conditions de tournage des acteurs le plus réaliste possible, et de susciter chez ces derniers des réactions crédibles (Heller-Nicholas, 2014). De même, le film *[REC]*, qui était quant à lui filmé à l'aide d'une seule caméra, imposait l'enregistrement de longs plans-séquences obligeant les acteurs à improviser en grande partie pour ne pas avoir à refaire de prises. Ici aussi, les metteurs en scène tentaient d'obtenir des réactions réalistes de la part de leurs

protagonistes en n'hésitant pas à donner à ces derniers des informations contradictoires¹. Enfin, Peli déclarera en entrevue à propos du tournage de *Paranormal Activity*, que ces acteurs ne disposaient d'aucun script, et devaient en conséquence improviser les dialogues².

D'autres aspects quant à la mise en scène esthétique du *found footage horror film* viseraient à atteindre davantage de naturalisme. Le recours à des éclairages naturels constitue également un élément clé de l'esthétique réaliste de ces films. *The Blair Witch Project*, *Paranormal Activity* ou encore *[REC]* utilisent ainsi des éclairages restreints, le plus souvent réduits à l'utilisation de lampes torches, lampes de poche, ou à des dispositifs reliés à leur appareil d'enregistrement, tels que la vision nocturne de leurs caméras. Ces éclairages, délibérément non cinématiques et non dramatiques, viennent souligner la force du *found footage* à exploiter la présence et l'absence totale de lumière afin de susciter son horreur (Aloi, 2005). Ainsi les manifestations occultes de *Blair Witch* opèrent presque toujours au cours de séquences nocturnes, seules des traces de ces manifestations sont laissées aux protagonistes en journée. De même, la présence surnaturelle traquant Micah et Katie dans *Paranormal Activity* ne se manifeste qu'au moment où ceux-ci sont endormis, laissant ainsi la caméra de surveillance enregistrer en vision nocturne les activités paranormales se déroulant. Les scènes de *[REC]* sont également filmées pendant la nuit, et c'est au cours de la scène finale, lorsque le danger se manifeste dans toute son ampleur, et que les protagonistes se retrouvent piégés à l'étage supérieur de l'immeuble, que ceux-ci parviennent à filmer en vision nocturne l'étrange créature qui s'y abrite. Les éléments jusqu'ici énumérés quant aux choix de locations et d'éclairages naturels ne sont pas sans rappeler proches des préceptes prônés par le mouvement cinématographique

¹ *Rec - Commentaire audio de Jaume Balagueró et Paco Plaza* », *Wild Side Video*, 2008, DVD

² Turek, Ryan (2008-03-09). "Exclusive Interview: Oren Peli". Retrieved 2008-03-10.

danois, *Dogme 95* créé par Lars Von Trier et Thomas Vinterberg en 1995 (Aloi, 2005). Le « voeu de chasteté » relatif à la mise en scène de leurs films visait alors à proscrire tout artifice afin d'atteindre davantage de réalisme, et de choisir la sobriété esthétique (Chevrier, 1998). Tournés souvent en caméra épaulement ou caméra à la main, et laissant une large marge d'improvisation dans la direction de leurs scènes, les cinéastes de ce mouvement voulaient se rapprocher du réel.

Parmi les éléments visuels caractérisant l'amateurisme du *found footage*, nous avons jusqu'à présent cité la méthode de filmage caméra à la main, les adresses verbales et visuelles à celle-ci (le regard caméra), l'utilisation de cartons informatifs et de mentions écrites, un montage au filmage en plans-séquences, la présence de décadrages et mises au point intempestives, l'utilisation de décors et éclairages naturels etc. Ces éléments formels empruntés à l'esthétique du faux-documentaire, et ayant fait leurs preuves au cours des années 1990 avec les sorties des films *The Last Broadcast* et *The Blair Witch Project* auraient connu un véritable succès au cours des années 2000 avec l'avènement du *faux found footage*. Un phénomène qui selon Bordwell serait peu surprenant dans la mesure où l'horreur viserait à atteindre davantage de réalisme tout en favorisant des productions à petits budgets (2012). En somme, ces films se spécifient davantage en regard de leur construction formelle, ils se définiraient alors par un recours aux histoires conventionnelles de l'horreur communiquée à travers le langage stylistique du documentaire observationnel (Raimondo, 2014). La popularisation de ces films serait également sans surprise si l'on considère les tendances majeures ayant animé l'horreur au cours des années 2000. Les franchises *Saw* et *Hostel* étaient centrées sur une spectacularisation du corps et de sa destruction afin de susciter choc et dégoût dans le public (Hart, 2014). Inversement, le *found footage* adopte une stratégie opposée destinée à solliciter l'imaginaire spectatorial en gardant la source de danger hors de la vision, et ce jusqu'au moment de l'affrontement final (Raimondo, 2014). En soi, ces films apportent un renouvellement du genre de l'horreur tout en conservant certains de ses

éléments fondamentaux. On parle cependant d'innovation générique dans une perspective esthétique plutôt que narrative (Hopgood, 2006).

Au terme de notre étude sémantico-syntaxique du *found footage film*, il a été établi que la spécificité du "genre" avait trait à sa structure formelle davantage qu'à ses intrigues déployées. Recyclant les récits traditionnels de l'horreur, la popularité de ces films tiendrait à leur apparence réaliste reposant sur un emprunt aux modalités formelles documentaires. Basés sur des images retrouvées, leurs récits parés d'allures authentiques tendaient effectivement vers le souhait de produire chez le spectateur une impression de réalité. Dans cette perspective, la volonté de conférer à un contenu fictionnel, une apparence authentique relèverait avant tout de considérations pragmatiques.

CHAPITRE III

PRAGMATIQUE DU *FOUND FOOTAGE HORROR FILM*

Au cours de ce chapitre, nous analysons dans une démarche sémio-pragmatique, le *found footage horror film* du point de vue des institutions de production. Il s'agit de définir l'espace de médiation tendue au spectateur par la mise en évidence de stratégies formelles destinées à parfaire sa réception. Certaines opérations de lecture sont encouragées par la construction du texte, et se destinent à renouveler l'horreur. Enfin, dans une seconde sous-partie, nous orientons notre analyse du côté des communautés interprétatives en tâchant d'exposer les mécanismes de réception de celui-ci. Une fois l'espace de médiation propre au *found footage film* défini, nous sommes en mesure d'expliquer le succès de la forme.

3.1 Analyse sémio-pragmatique du *found footage horror film*

Afin de proposer une expérience horrifique efficiente, le *found footage film* s'appuierait sur l'existence d'un contrat tacite, suggérant au spectateur l'adoption d'une grille de lecture spécifique. Il importe alors d'envisager ces films dans une perspective sémio-pragmatique, par laquelle nous étudierons les modalités textuelles permettant de servir les visées réalistes du "genre". Pour procéder à notre analyse, nous nous inspirerons des études sémio-pragmatiques menées par Odin, et plus particulièrement aux articles théoriques suivants : « L'entrée du spectateur dans la fiction » (1980) et « L'entrée du spectateur dans le documentaire » (2005). Odin procède ainsi à l'étude des modalités textuelles fictionnelles et documentaires, déployées au cours de séquences d'ouvertures filmiques. Ces mêmes modalités conditionneraient selon lui la réception du spectateur en orientant sa lecture vers un cadre donné, à savoir l'adoption d'une lecture fictivisante ou d'une lecture documentarisante en regard du texte. Odin appelle cette opération de lecture, le

régime de conscience du spectateur. Nous allons donc dans un premier temps relever ces modalités au sein des films à l'étude de notre corpus, et tenter de rendre compte de leurs visées pragmatiques respectives. Nous verrons que ces stratégies formelles se destinent à inciter des opérations de lecture spécifiques chez son spectateur.

Au cours de notre étude sémantico-syntaxique, nous avons relevé l'existence d'une structure formelle hautement codifiée et reconnaissable au sein du *found footage film*. De façon semblable, il apparaît que les modalités d'entrée en récit déployées par ces films obéiraient à une logique pragmatique définie, et seraient conséquemment sujettes à une forme de répétition. La reprise de dispositifs formels d'un texte à l'autre dans les séquences d'ouverture de ces films témoignerait en effet de leur volonté à engendrer un positionnement spectatorial particulier.

Ainsi, dès les premiers instants de *The Blair Witch Project*, *[REC]*, et *Paranormal Activity*, diverses modalités d'entrée en récit apparaissent pertinentes à relever. En guise d'ouverture, les récits de *Blair Witch* et *Paranormal Activity* recourent à des cartons introductifs. Le premier de ces films s'ouvre sur un carton présentant le titre de son film (00.20), puis sur un second carton résumant le sujet des images à venir (00.30). De même, *Paranormal Activity* recourt à deux cartons en début de récit. Le premier est un message du département de police de Rancho Penasquitos destiné à remercier les familles des victimes pour avoir fourni les images des faits concernés. Le second carton présente quant à lui, le lieu et la date à laquelle les faits furent tournés : « SAN DIEGO, CA, September 18th, 2006 » (00.12).

In October of 1994, three student filmmakers disappeared in the woods near Burkittsville, Maryland while shooting a documentary.

A year later their footage was found.

The producers would like to thank the families
of Micah S. & Katie F. and
the Rancho Penasquitos Police Department
for providing this footage.

Ces cartons informent le spectateur quant au statut retrouvé des images, et apportent des données concernant leur cadre spatio-temporel. Comme précédemment observé, le carton a alors pour vocation de fournir une contextualisation succincte aux images, en présentant celles-ci en tant que traces d'un événement passé. Ajoutés à ces cartons, on note l'absence de générique, de musique extradiégétique, ainsi que l'absence de mentions aux noms des acteurs ou toutes autres personnes ayant participé à la production du film. À travers ces différentes modalités d'entrée en récit, nous sommes d'emblée invités à délaissier notre mode de réception usuel en regard de la fiction.

Si nous nous intéressons à présent aux premières images de ces films, il semblerait que celles-ci soient également en faveur de ce positionnement particulier. Si selon Odin, la fiction se doit d'initier progressivement le spectateur à l'univers de son récit (Odin, 2005), les premières images des *found footage films* ne semblent aucunement obéir à ce précepte. Sans même un recours au carton introductif *[REC]* ouvre son récit sur une jeune femme filmée en plan rapproché poitrine. Celle-ci munit d'un microphone, s'adresse à la caméra, et résume le sujet du reportage en cours de tournage. Destinée à présenter le quotidien de sapeurs pompiers dans le cadre d'une émission intitulée *Pendant que vous dormez*, la journaliste est alors filmée en format d'entrevue. Plusieurs difficultés amènent cette dernière à reprendre son texte (00.16, 00.40, 00.49)., celle-ci d'abord essoufflée puis coupée en raison d'une sirène de pompiers retentissante (00.35) demande également au caméraman si sa main gauche est visible à l'écran (00.30). Ces imperfections et ces adresses à la caméra

n'établissent pas seulement la nature amateuriste de la production, mais plus particulièrement la présence d'un filmeur au sein de l'espace diégétique. Ce n'est que lorsqu'un premier indice réflexif relatif à l'acte d'enregistrement de la caméra survient que nous comprenons alors le point de vue sous lequel ces images s'offrent à nous. Dans un zoom-in soudain, le filmeur perd le visage de la présentatrice hors-focus avant de procéder à ce qui sera l'ultime prise de ce plan (00.49). La présence de *ce* filmeur au sein du récit n'est autre que celle *du* filmeur responsable des images. Étant donné la fixité du plan initial, et l'adresse de la journaliste à la caméra, nous aurions pu à l'inverse nous attendre à découvrir le filmeur par l'entremise d'une dynamique de champ-contrechamp. C'est alors sans ambiguïté, que le *point-of-view shot* et plus précisément l'identification à *la* caméra diégétisée s'établissent aux yeux du spectateur.

The Blair Witch Project démarre son récit similairement. À la suite des cartons introductifs, nous sommes d'emblée introduit à la présence du filmeur au sein de la diégèse, et au caractère amateuriste de la production des images. Ce qui dans un premier temps semble être un fond de couleur en format pellicule 16mm, est en réalité une obstruction de l'objectif de la caméra. Nous distinguons un mouvement dans l'image avant de deviner suite à une mise au point, le visage d'une jeune femme en gros plan (00.50). Dans un mouvement de zoom-out, l'opérateur ajuste son focus et cadre celle-ci = en plan rapproché taille. À la manière d'une entrevue, le personnage de Heather nous présente ainsi brièvement l'intérieur de chez elle, qu'elle annonce quitter le temps d'un week-end (00.57). Un léger panoramique au sein de l'espace nous laisse entrevoir davantage la pièce où se trouvent les protagonistes, et confirme une fois de plus l'identification à une caméra diégétisée. Tout comme *[REC]*, le spectateur ne dispose que de très peu d'éléments de contextualisation quant au récit. Sans la présence du carton en début de film, nous ne saurions pas que ceux-ci comptent se rendre dans la forêt de Burktsville pour y tourner un documentaire. Heather reprend tout comme la journaliste de *[REC]* à plusieurs reprises son texte, et

les divers mouvements de focus et de zooms dans l'image soulignent la présence de la caméra. Ces deux entrées en récits très semblables sont cependant explicites quant à leurs choix formels, à savoir l'adoption d'une esthétique amateuriste en faveur d'un affichage du dispositif filmique.

Si *[REC]* et *The Blair Witch Project* permettent un semblant de contextualisation via les "entrevues" des protagonistes, présentant ainsi de façon minimale les lieux et les intentions qui amènent ceux-ci à filmer, *Paranormal Activity* ne présente quant à lui, aucune contextualisation en début de récit. Dès les premières images, nous devinons par les tremblements de l'image, la présence d'un filmeur au sein de l'espace, celui-ci filme un salon et nous fait découvrir successivement une télévision allumée, des escaliers et une porte d'entrée. Au cours du plan suivant, le caméraman filme son propre reflet dans un miroir, dévoilant ainsi son identité au spectateur (00.27). Hormis l'établissement du point de vue donné au spectateur, ce dernier n'est autorisé à connaître les intentions ayant mené le protagoniste à filmer.

Suite à l'observation de ces quelques modalités formelles en début de *found footage films*, il importe à présent de spécifier de quelle manière celles-ci se destinent à opérer en tant que stratégies pragmatiques particulières.

3.1.1 L'illusion d'un « je-origine-réal »

Dans son analyse du film, *Partie de Campagne* (Jean Renoir, 1946), Odin étudie les modalités d'entrée en récit relatives au régime fictionnel, et s'intéresse notamment au carton présent en début de film.

M. Dufour, quincaillier à Paris, entouré de sa belle-mère, de sa femme, de sa fille et de son commis Anatole qui est aussi son futur gendre et son futur successeur, a décidé, après avoir emprunté la voiture de son voisin le laitier, en ce dimanche de l'été 1860, d'aller se retrouver face à face avec la nature.

[...] plus qu'un plan diégétique, c'est un plan discursif (un plan qui apparaît comme la production d'un énonciateur sur les intentions duquel on s'interroge ; un plan à énonciation marquée ; presque un symbole. [...]) Nous sommes face à un symbole à élucider, face à une énigme à résoudre ; et nous savons que seule l'histoire que le film va nous raconter nous en donnera la clé. Dès les premières secondes de la projection du film est de la sorte créée, chez le spectateur, le désir de la fiction. (Odin, 1980, pp.198-213).

À première vue, le recours similaire à ce procédé au sein du *found footage film* serait également associé à la nécessité de faire naître chez le spectateur le « désir de fiction » (1980). Odin nuance cependant cette assertion, précisant qu'un tel désir ne serait finalement pas exclusivement inhérent au domaine de la fiction. Ce désir ferait partie de nous, et ne pourrait par conséquent être ignoré par la forme documentaire (Odin, 2005). Si le recours au carton amène un désir de fiction, il ne constitue donc pas en revanche une modalité fictionnalisante à proprement parler. Comme dans *Partie de campagne*, il apparaît qu'un tel carton puisse susciter notre questionnement vis-à-vis de l'énonciateur produit. Si dans *Partie de campagne*, le carton réfère à l'instance responsable du texte, et constitue un message émis par l'instance d'énonciation réelle à l'intention du spectateur, les cartons des *found footage films* ont justement pour visée de mimer ce statut. Présentés en tant que prolongements des récits déployés, les cartons se destinent ici avant tout à confondre l'espace de production réel avec l'espace de la diégèse. Si ces films se réclament d'une démarche réaliste et souhaitent présenter leurs images comme faux indices du réel, le carton a pour vocation d'appuyer cette visée. En effet, l'instance d'énonciation ~~originelle~~ **réelle** est ici relayée à l'instance d'énonciation ~~secondaire~~ **diégétique**, prétendument unique. L'instance

exprimée par le carton introductif dans le cadre du récit prend alors en quelque sorte le rôle de « méga-énonciateur ». En somme, le carton constitue un outil de travestissement de l'instance d'énonciation diégétique en instance d'énonciation réelle. La dissociation entre ces deux instances énonciatives devrait en conséquence apparaître brouillée aux yeux du spectateur. La fusion apparente des espaces réels et fictifs amène avec elle l'illusion que la diffusion des images ne tiendrait qu'à l'existence de l'instance énonciative exprimée à travers le carton introductif. Vecteur d'une fausse crédibilité aux images, le carton confère ainsi un statut illusoirement autoritaire à l'instance d'énonciation diégétique. La construction de cet énonciateur fictif en énonciateur réel dans le *found footage horror film* témoigne de la volonté du texte à dissimuler l'existence d'un intermédiaire extérieur à l'univers du récit (Boillat, 2012). Dans cette perspective, le carton introductif agit à titre d'obstacle préliminaire aux opérations de fictionnalisation, mais plus encore, cette construction particulière de l'énonciateur serait à l'origine de la documentarisation.

[...] voir un film sur le mode documentarisant, c'est construire un énonciateur qu'on considère comme appartenant au *même monde que nous* (un *énonciateur réel*) et donc un énonciateur qui s'adresse à nous en tant que *personnes réelles*. Ce positionnement est, assurément, beaucoup moins sécurisant que le positionnement fictionnalisant. Plus précisément, on est dans la lecture documentarisante chaque fois que l'on se pose des questions sur l'énonciateur [...] (Odin, 2005, para. 4).

Agissant à titre de modalité textuelle documentarisante, le carton constituerait un premier indice de lecture laissé au spectateur. S'il est impossible de susciter, chez ce dernier, un véritable mode de lecture documentarisant, il importe cependant que celui-ci considère une telle modalité comme une invitation à délaisser son mode de réception usuel en regard de la fiction.

Ajouté au carton introductif, on remarque dans ces films une absence de générique. Défini comme une modalité indispensable à l'entrée en fiction (Odin, 1980), le générique serait un élément fondateur de l'opération de fictionnalisation.

Il n'est certes pas question de nier l'existence du conflit entre le générique et son film : le générique fait, n'en doutons pas, partie de ces figures qui viennent inscrire le « désaveu » de l'effet fiction dans le film [...]. Mais, précisément, Ch. Metz le montre bien, ces figures fonctionnent en fin de compte au bénéfice de l'effet fiction : "par la distance qu'elles mettent entre l'action et nous, elles confortent notre sentiment de ne pas être dupes de cette action : ainsi rassurés [...], nous pouvons nous permettre d'en être plus dupes [voir *Le Signifiant imaginaire*]" (Odin, 1980, p.205).

Élément pragmatique rassurant, le générique annonce la nature artificielle du film, et invite simultanément le spectateur à suspendre son incrédulité en toute sécurité. Distancié des faits relatés, le public peut alors s'adonner aux plaisirs d'une identification au récit imaginaire sans s'interroger sur le statut et les intentions de son énonciateur, « [...] rassurées (derrière le rempart) nous pouvons nous permettre d'en être un peu plus dupes » (Metz, 1977, p.51). Odin parle d'un dispositif permettant ce qu'il nomme *l'effet fiction*. A contrario, quand il s'intéresse au documentaire intitulé *Le Tonnelier* (Rouquier, 1942), Odin entrevoit l'inscription du générique dans une visée pragmatique divergente. En effet, le générique de documentaire instaure un contrat au cours duquel l'instance (réelle) exprimée par celui-ci détient une responsabilité quant à la véracité du contenu (Odin, 2005). L'individu filmé ainsi dans le cadre du documentaire se doit d'être un véritable tonnelier, et les informations relatives à sa profession doivent également être vraies. Dans un cas comme celui-ci, l'énonciateur du récit (le tonnelier) ne sera tenu par des engagements de sincérité, à l'inverse l'énonciateur exprimé par le générique (le documentariste) pourra être questionné en termes de vérité. La même modalité permet donc d'une part une adhésion distanciée et sécurisée au récit au sein de la fiction, et d'autre part, produit la construction d'une instance d'énonciation dotée d'une responsabilité de sincérité au

sein du documentaire. Que le générique soit émis dans un cadre fictionnel, ou dans un cadre documentarisant, celui-ci agit en somme à titre de consigne pragmatique relative au positionnement du public (Odin, 1980, p.208). À la lumière de ces études, il apparaît que l'absence de générique dans les *found footage films* servirait à abattre partiellement les « remparts » (Metz, 1977) conditionnant notre réception usuelle quant à la fiction. La garantie d'artificialité produite par le générique, et les diverses mentions aux participants à la production du film est précisément ce que le *found footage* tente de faire disparaître. De plus, cette absence est appuyée par le recours au carton dans sa volonté à produire la construction d'un énonciateur *réel* sur lequel nous nous interrogerions. Les opérations pragmatiques sous-tendues par de tels choix formels tentent alors de générer un effet documentarisant chez son spectateur. L'absence de générique agit selon Odin à titre de marque, indiquant la fabrication minimale du texte :

[...] le film s'affiche comme n'étant ni une "oeuvre", ni même un "message" : c'est un simple document [...] le plus souvent, cette absence de générique va de pair avec la présence réelle des "réalisateurs" du document présenté, lors de la projection (Odin, 1984, p.272).

Le besoin de conférer au contenu une apparence documentaire semble aller de pair avec l'esthétique déployée dans les premières images de ces films. Les modalités stylistiques employées au cours de ces dernières feraient également office de consignes textuelles. Parmi les différents types d'« agencements stylistiques » permettant l'émission de ces consignes, Odin distingue le reportage comme un sous-ensemble stylistique composé des figures suivantes : bougé, coups de zoom, grain de la pellicule, flou, bruit, adresse au caméraman, panoramiques hésitants, etc. (Odin, 1984). S'il est possible de retrouver ces figures au sein du *found footage film*, il appartient à présent de spécifier de quelle manière celles-ci agissent à titre de consignes pragmatiques, et ce dans le but de conférer au contenu des apparences réalistes.

3.1.2 Configuration réflexive et paradoxe de la forme

L'emprunt aux modalités stylistiques du documentaire ou du film de reportage dans le cadre du *found footage film* implique une exhibition du dispositif filmique. L'amateurisme caractérisant la production de ces films (imperfections audiovisuelles, adresses à la caméra, etc.) produit une multiplicité de renvois au contexte énonciatif du texte (Boillat, 2012). Généralement synonyme de rupture, la réflexivité relative à l'« affichage du dispositif » (Limoges, 2004) au sein de la fiction serait proscrite. Éléments admettant l'artificialité du texte, les « marqueurs réflexifs » (Metz, 1995) seraient effectivement contraires à la transparence prônée par le cinéma de fiction classique (Grant, 2013). Ces derniers iraient également à l'encontre des possibilités d'adhésion du spectateur au récit :

[...] ils révèlent un présupposé que l'on tait et que l'on doit taire, parce qu'ils tentent illégitimement d'envahir un espace séparé, parce qu'ils déchirent une trame qui doit demeurer intacte, les regards et les paroles adressés à la caméra sont perçus comme une infraction à un ordre canonique, comme une atteinte au "bon" fonctionnement d'une représentation et d'un récit filmique » (Casetti, 1990, p.40).

Constamment confronté à la nature fabriquée du texte, et à son propre statut de récepteur, le spectateur ne serait alors en mesure de s'identifier aux faits racontés et de produire ce que Odin nomme la « mise en phase », autrement dit « le processus qui me conduit à *vibrer au rythme* de ce que le film me donne à voir et à entendre » (Odin, 2000). Placé en témoin invisible, le spectateur dont l'incrédulité sera momentanément suspendue pourra à l'inverse être en mesure d'effectuer l'opération de mise en phase, « [...] the knowing suspension of fictionnality often allows us to indulge in the the imaginary 'what-ifs on offer' » (Heller-Nicholas, 2014, p.7). Pour cela, les marques d'énonciation doivent donc être imperceptibles.

Si la réflexivité se révèle en somme contre-productive quant au régime de croyance usuellement adopté en regard de la fiction, celle-ci constituerait également un obstacle considérable quant réalisme. Selon Todorov, le réalisme repose sur la dissimulation de toute règle à l'origine de son fondement. Le discours réaliste reposerait donc sur une impression de transparence au cours de laquelle nous serions conviés à considérer ce qui s'apparente à du « vécu brut » (Todorov, 1982, p.9). De manière semblable, la vocation première de l'horreur étant de susciter des réactions chez son public (de peur ou de dégoût), la réflexivité constituerait alors un frein signifiant quant aux préceptes pragmatiques invoqués par le genre.

Horror is based in realism; if the viewers' suspension of disbelief is unsettled, a horror film's intended emotional affects are jeopardized (Raimondo, 2014, p.75).

Dans cette perspective, la réflexivité en tant que démantèlement du récit filmique serait incompatible avec les visées réalistes poursuivies par le *found footage film*. La démarche réaliste par laquelle ces films souhaitent donner l'illusion que leurs images ne furent l'objet d'aucune manipulation semble effectivement contradictoire avec l'affichage du dispositif supposé par la forme.

On one hand, the formal construction of these films encourage a sense of verisimilitude and suggests that what is being shown is raw, unprocessed "reality". At the same time, however, it does this by making it impossible to forget that we are watching a film [...] (Heller-Nicholas, 2014, p.24).

Nous nous confrontons dès lors à un paradoxe inhérent au *found footage film*. La mise en évidence ostentatoire du processus de fabrication s'impose au spectateur de manière à ne pouvoir être occultée (Roscoe, 2000), et simultanément se destine à apporter une dimension réaliste au contenu filmique. Le *found footage film* se caractérise alors par une forme d'ambivalence définie par la création d'un univers réaliste via une exploitation de l'artefact médiatique (Heller-Nicholas, 2014). Si la

réflexivité au sein du *found footage film* n'opère pas sous forme d'entrave vis-à-vis de ses préceptes génériques, il importe à présent de spécifier le type de réflexivité à l'oeuvre dans ces films.

La perspective dans laquelle l'exhibition du dispositif de filmage s'exerce dans le cadre du *found footage film* caractérise la nécessité de se défaire d'une conception trop étroite de la réflexivité. Si selon Casetti, la propension à associer cette dernière à une forme d'interdit se soumet à une pluralité de paramètres (1990), celle-ci ne serait également pas toujours génératrice d'une distance chez le spectateur dans sa réception du texte. Ainsi, envisager la réflexivité comme simple « [...] corollaire d'une opération de rupture du dispositif imaginaire » (Takeda, 1987, p.89) impose un champ restreint et limité quant à ses possibilités d'utilisation cinématographiques. La typologie dressée par Jean-Marc Limoges dans son article : « Mise en abyme et réflexivité dans le cinéma contemporain : Pour une distinction de termes souvent confondus » (2004) permet de nommer et de définir la réflexivité à l'oeuvre dans les *found footage films*. Selon lui, la « réflexivité cinématographique » ou l'« affichage du dispositif » obéirait à une bipartition entre « *énonciation du film* » et « *énonciation dans le film* ». Il distingue alors la réflexivité de ce qu'il nomme l'« autoréflexivité », autrement dit la présence d'un dispositif quelconque vs la présence *du* dispositif au sein du film. La réflexivité ne se limiterait donc pas uniquement à la mise en avant d'un dispositif, mais pourrait référer également au dispositif *en tant que tel* (Takeda, 1987). Limoges parle alors d'une « mise en abyme autoréflexive », un phénomène autoréflexif qui à la différence de la réflexivité s'attache à montrer *le* dispositif énonciatif *même* plutôt qu'un dispositif énonciatif parmi d'autres. Cette construction particulière est plus particulièrement appelée la « mise en abyme aporétique » (Limoges, 2004).

Il y a en effet plusieurs films qui prennent pour sujet, non pas la production *d'une oeuvre*, mais la production *de l'oeuvre même*, de films où il sera question d'un film *à faire* et qui sera *le film fait*, de films racontant la *genèse d'un film* qui est la *genèse même du film* [...] c'est bien l'énonciation, la production, du film même qui nous est (fictivement du moins) montré » (Limoges, 2004, pp.13-15).

Dans son article « La construction en abyme » (2003), Metz évoque ce cas de figure réflexif à travers le film *81/2* (Fellini, DATE). Ce dernier « *parl[e], dans un film, de ce film même en train de se faire* », *81/2* « *c'est le film de 81/2 en train de se faire* », « le "film dans le film", c'est ici le film même » (Metz cité par Limoges p.13, 2003). La configuration énonciative adoptée par le *found footage film* découlerait de ses intrigues basées sur le visionnement de fausses images retrouvées. En effet, le récit de ces images impliquant l'adoption d'un point de vue subjectif par identification à une caméra diégétisée, le tournage dont il sera alors question dans le film n'est autre que *le tournage même* du film. La diégétisation *du* processus de filmage et non d'*un* processus; « la caméra *du* film se confond avec la caméra *dans* le film » (Boillat, 2012) relève donc d'une « configuration aporétique et autoréflexive au sens étroit » (Limoges, 2004, p.15).

Dans cette perspective, la configuration énonciative adoptée par le *found footage horror film* n'est pas source de rupture au sein du récit. Les « marqueurs réflexifs » sont ici intégrés à la diégèse, et se trouvent en conséquence justifiés et légitimés. Ces derniers deviennent invisibles, réabsorbés par le récit (Casetti, 1990), ils ne constituent plus des « marques » à proprement parler et ne menacent pas la dynamique de *mise en phase* nécessaire à l'adhésion du spectateur. De plus, si les références au dispositif de tournage constituent des renvois à une situation de tournage fictive, elles constituent également un renvoi à une situation de tournage réelle. On pense notamment au reportage portant sur le quotidien de pompiers dans *[REC]*, le tournage auquel les « marques » font ici référence est celui d'un reportage télévisé, alors qu'il s'agit en réalité du tournage d'un film. De manière semblable, il

semblerait que les adresses à la caméra ne s'adressent pas au spectateur en tant que tel, mais avant tout à un public *diégétique*. Si l'instance d'énonciation fictive est passée pour unique, il reste que l'intentionnalité motivant la diffusion de ces images s'inscrit dans le cadre du récit, et s'adresse donc à des spectateurs fictifs. Cette considération s'applique particulièrement au regard-caméra qui généralement distancie le spectateur du récit en portant son attention sur l'artificialité du texte. Dans le cadre du *found footage film*, le regard du reporter ne peut sortir le spectateur de la fiction puisque celui-ci n'interpelle pas véritablement ce dernier. Si l'illusion qui nous est donnée est celle d'une interpellation directe, il reste que celle-ci ne renvoie pas à un public appartenant au monde réel. L'interpellation ainsi posée par le regard-caméra de la journaliste dans *[REC]* relève d'une interpellation diégétique adressée à un public originellement constitué de téléspectateurs qui, finalement constituera en dernière instance un public appartenant au monde au sein duquel les images produites seraient véritablement retrouvées.

Reprenons le cas du reporter qui s'adresse à la caméra : un acteur incarne un personnage qui est dans la fiction un représentant à la fois de l'instance narratrice et de l'instance spectatorielle (il est, comme le spectateur, un témoin non impliqué dans l'intrigue), personnage qui n'en est pas tout à fait un et qui s'adresse à son public, qui n'est pas celui de la salle de cinéma (où je me trouve), qui est bien réel, mais avec lequel je ne me confonds pas entièrement (Vernet, 1988, p.22).

Le regard-caméra n'intervient donc pas dans l'intention de nuire au processus d'identification requis par la fiction. Il semblerait au contraire que le recours à de tels procédés stylistiques se destine à faire fonctionner la fiction dans une perspective réaliste. Ces « marques » simulées permettent l'aspect amateuriste et conséquemment authentique recherché par ces films d'horreur. À défaut d'induire son spectateur en erreur, la configuration réflexive adoptée par le *found footage film* connote l'enregistrement en direct (Boillat, 2012) et par conséquent une prise de vue non préméditée et accidentelle. Si la réflexivité devient finalement un outil pour parfaire

l'illusion de réalité proposée par la fiction au sein du *found footage film*, celle-ci se situe alors dans une logique d'usage pragmatique définie, destinée à fonctionner comme consigne de lecture vis-à-vis de son spectateur.

[...] il faudrait renoncer à cette vision incomplète qui consiste à envisager la réflexivité comme une simple rupture du fonctionnement du dispositif : à notre sens, *la production d'un effet réflexif est non moins affaire d'un dispositif*, fonctionnant au sein de l'énonciation filmique, que la constitution d'un régime de croyance (Takeda, 1987, p.89).

Sous prétexte qu'un texte présente une forme de réflexivité, celle-ci ne sera alors pas nécessairement utilisée à l'encontre du déploiement imaginaire spectatorial. Simultanément, l'idée selon laquelle la construction réflexive du texte serait responsable de l'impossibilité chez le spectateur de s'approprier le texte s'écarte d'un raisonnement sémio-pragmatique auquel nous obéissons pourtant au sein de ce chapitre. Boillat parle ainsi d'un « argument fictionnel » par lequel on renverse de manière illusoire « [...] le rapport de l'objet filmé à la production du film » (Boillat, 2012, p.155). En somme, le recours à l'autoréflexivité et à la mise en abyme aporétique viserait à susciter un état de croyance homologue à leur perspective d'utilisation, à savoir la production d'allures authentiques dans le cadre d'une fiction où semble intervenir une réalité indépendante du tournage (Casetti, 1990). Il importe à présent de se pencher plus spécifiquement sur les fonctions pragmatiques impliquées par ces choix formels, et de déduire de quelle manière ceux-ci prennent part de manière signifiante au sein du contrat de lecture sous-tendue par le "genre".

3.1.3 Des marques « indicielles » au service de la fiction

Le recours aux figures stylistiques précédemment énumérées quant à l'esthétique amateur de ces productions, semble concourir au dispositif stratégique institué par l'utilisation du carton introductif et l'absence de générique. Si nous avons vu que ces

marqueurs ne recouvraient pas une fonction réflexive à proprement parler, il reste que leur utilisation au sein du *found footage film* relève d'une visée pragmatique bien particulière. Ainsi, le rôle attribué à ces figures fonctionne en deux temps. D'une part, ces figures feignant un statut réflexif recouvriraient une valeur indicielle, et ce en dépit de leur nature hautement artificielle et préméditée. D'autre part, elles permettraient conjointement de camoufler la fabrication globale du film. En focalisant l'attention sur ces figures, le texte contournerait ainsi la mise en évidence de sa véritable artificialité.

La rupture usuellement instaurée par les figures réflexives implique une dénonciation du statut fabriqué des images, entraînant avec elle un effet de distanciation du récit. Si la diégétisation du processus de fabrication filmique fait partie prenante de l'histoire dans le *found footage film*, et n'implique conséquemment pas l'effet de rupture et de distanciation escompté en regard de la fiction, ils focalisent cependant l'attention spectatorielle de manière à ce que ceux-ci soient considérés en tant que marques de fabrication unique. Si habituellement, la réflexivité au sein de la fiction ouvre une brèche sur l'univers diégétique et nous oblige à prendre conscience de la présence de l'énonciateur réel, ici les marques amateuristes désignent en revanche un énonciateur fictif. Ainsi, les modalités employées dans les images de *found footage film* constituent un renvoi non pas au véritable contexte d'énonciation du film, mais au contexte d'énonciation diégétique. En référant à la propre dimension diégétique dans laquelle elles s'insèrent, ces marques nient alors l'existence du véritable énonciateur, et simultanément du véritable contexte de fabrication des images. L'impression qui est alors donnée au spectateur est celle d'images n'ayant fait l'objet d'aucune remédiation. La fonction pragmatique attribuée à cette configuration réflexive est en somme ambivalente, elle a pour vocation de dissimuler la véritable organisation textuelle du film et de simultanément d'exhiber sa fausse fabrication (North, 2010).

[...] l'énonciation qui se laisse "voir" est comme un agent double : elle dénonce le leurre filmique, mais elle en fait partie. [...] sa fonction principale n'est pas de révéler, mais de fabriquer (Metz cité par Limoges, 1966, p.43)

Dans « Télévisions. La vérité à construire » (1995), Frédéric Lambert : nous parle « d'indices du direct », pour désigner le caractère indiciel de l'image en regard de son objet. En effet, si l'image est de nature indicielle c'est qu'elle constitue un renvoi à un *avoir-été-là* de l'objet qui, trouvera sa valeur d'authenticité décuplée par un investissement singulier de sa dimension iconique. Ce statut indiciel de l'image est précisément ce à quoi les modalités stylistiques du *found footage film* aspirent. Souvent utilisés à la télévision, ces « indices du direct » permettraient de conférer une dimension authentique à l'objet;

[...] elle veut non seulement renvoyer à l'objet qu'elle dénote, mais encore le donner dans un effet d'instantanéité, d'immédiateté, de direct. Les indices du direct à la télévision sont des icônes qui voudraient se faire passer pour des indices. Intentionnels, non conventionnels, ceux qui les diffusent voudraient toujours que le téléspectateur oublie que des gens ont choisi de les montrer, et qu'ils surgissent du réel (Lambert, 1995, p.49).

Dans cette perspective, les modalités stylistiques auraient pour fonction de renforcer l'effet fiction afin de mieux servir l'illusion de réalité souhaitée par le genre. La diégétisation des marques réflexives au sein du *found footage film* se doit effectivement de rendre l'expérience horripilante plus efficiente en conférant à ces dernières une apparence authentique. La configuration réflexive est entièrement mise à disposition du récit au point que celle-ci s'efface (Casetti, 1990). Odin définit précisément cet effacement des marques d'énonciation comme le moteur de la mise en phase chez le spectateur. Il ne s'agit pas d'une absence de celles-ci à proprement parler, mais de leur mobilisation au service de l'histoire. La mise en phase suppose donc que, quel que soit l'ensemble stylistique adopté, celui-ci doit être narrativisé et s'exercer au bénéfice du récit filmique (Odin, 2000). Ainsi, l'expérience proposée par

le *found footage film* serait une expérience au cours de laquelle l'opération de mise en phase spectatorielle s'effectuerait à travers la considération de ces modalités stylistiques en tant qu'indices du réel. Invités à considérer le contexte de fabrication diégétique aux dépens du contexte de production institutionnel, les spectateurs sont encore une fois sollicités de manière à oublier l'instance d'énonciation réelle au profit de l'instance d'énonciation fictive. Tout comme le carton introductif et l'absence de générique, produisent l'illusion que seule l'instance d'énonciation exprimée par sa mention écrite existe à titre de « *je-origine réelle* » (Odin, 1984), la mauvaise qualité des images et les adresses à la caméra devraient constituer des renvois au filmeur en tant qu'énonciateur réel. Selon Odin, le recours à ce type de modalités formelles au sein de la fiction se destine à ancrer la présence du filmeur dans la structure du film en indiquant au spectateur qu'il doit être considéré comme énonciateur réel (Odin, 1984).

Dans l'effet "documentaire" [...] c'est la technique cinématographique elle-même qui est créditée de cette preuve. Mais quand le spectateur accorde aux images du film une valeur documentaire, il suppose essentiellement la présence, sur les lieux de l'événement, d'une caméra particulière : ce qui garantit l'effet "documentaire", c'est la caméra qui a enregistré cet événement. Et cette caméra est alors le substitut du spectateur : le film est crédible empiriquement parce qu'il montre ce que le spectateur aurait pu voir s'il avait été là. (Esquenazi, 1995, p.212).

Le remaniement des modalités stylistiques du reportage dans le cadre du *found footage film* agit donc à titre de consigne de lecture, destinée à être reçue par le spectateur en tant que telle. Une fois ces modalités formelles appréhendées comme indices du réel, l'effet documentaire poursuivi par le "genre" opérera et permettra simultanément au public d'adhérer au type d'expérience réaliste, proposé par ces films. Tel serait le contrat implicite sous-tendu par le *found footage film*.

S'il a été précédemment expliqué au cours d'une approche sémantico-syntaxique du *found footage film* que la spécificité de cette tendance cinématographique dépendait

finalement moins de caractéristiques liées à son récit mais relevait davantage d'une construction stylistique conservée d'un texte à l'autre, notre analyse sémio-pragmatique aura quant à elle localisée la spécificité de ces films dans leur volonté à simuler un état de conscience documentaire chez son spectateur. Le but de ces œuvres n'étant pas de duper le public en se faisant passer pour factuelles, mais de leur tendre des pistes de lectures où la construction énonciative globale du texte se consacrera à appuyer une impression d'authenticité quant au récit raconté. Le *found footage horror film* par mimétisme du format documentaire, proposerait finalement au spectateur des outils destinés à parfaire l'illusion de réalité se dégageant du texte. Par adoption des interprétations suggérées par le texte, le spectateur serait alors en mesure de se livrer pleinement aux plaisirs promis par le « genre », à savoir la possibilité de vivre une expérience horrifique crédible. Ainsi, le positionnement relatif à la simulation d'un état de conscience documentaire s'effectuerait par le biais de caractéristiques formelles trouvées dans le texte, et cette même structure stylistique propre au *found footage film* expliquerait son succès.

Il semblerait pourtant que cette façon d'envisager le *found footage* soit réductrice quant au rôle occupé par le spectateur dans la production de sens relative au texte. Expliqué la popularité d'un tel phénomène filmique en raison de sa forme, et de l'activité de décodage qui en résulte chez le spectateur revient finalement à attribuer le succès de la tendance au contenu du texte seul. Or, la démarche sémio-pragmatique étant de rendre compte d'une médiation entre le texte et le spectateur, l'existence du *found footage film* ne peut alors se limiter à un mouvement univoque au sein duquel le sens du texte se suffit à lui-même. Bien que le texte offre au spectateur des pistes de lecture destinées à appuyer la mise en scène et à créer une fausse impression d'authenticité, il reste qu'il appartient à celui-ci en dernière instance d'accepter ou non ces indices de lecture. En effet, le contrat auquel nous avons précédemment fait référence s'articulerait autour d'une participation active du spectateur. Le réalisme de l'horreur proposé par ces films nécessiterait un lâcher-prise particulier du public au

cours duquel son incrédulité bien qu'intacte laisserait place à une crédulité simulée. Plus qu'un contrat de lecture tendu au spectateur, ces films proposeraient alors une expérience ludique dont la pleine réalisation appartiendrait au bon vouloir de ce dernier. Davantage qu'une simple adhésion à l'univers filmique, on parle d'une performance spectatorielle où le récepteur se prêterait en quelque sorte à un jeu de rôle consistant à *faire-semblant que* ... (Heller-Nicholas, 2014, Ndalians, 2012). Ainsi, le spectateur détiendrait finalement une part significative d'implication dans les assouvissements « génériques » de la forme. Destiné à se rapprocher au plus près du réel afin d'offrir une expérience horrifique efficiente, et simultanément obtenir l'adhésion du public, le succès du *found footage film* pourrait en partie trouver son explication dans le positionnement spectatorial adopté lors de sa réception. Au-delà d'une approche sémio-pragmatique où il s'agissait donc de situer notre analyse du côté du texte en envisageant ses choix stylistiques comme le moteur d'opérations de lecture chez le spectateur, il importe à présent de situer notre étude du côté des communautés interprétatives afin d'appréhender le *found footage film* dans une perspective plus large au sein de laquelle le contexte d'émission et le contexte de réception deviennent des données pertinentes à inclure.

3.2 Du côté des communautés interprétatives

L'horreur ayant été souvent définie en termes de réactions suscitées chez son spectateur, la nécessité de s'intéresser à l'expérience vécue par le public lors de la réception de ces films se précise. « Ce qui caractérise le genre pour Philippe Ross ne peut se situer au plan de la forme, puisque l'horreur est d'abord un sentiment ressenti de façon plus ou moins relative selon les individus » (Roberge, 2004, p.57). Deux aspects retiennent ici notre attention quant à l'introduction de notre présent chapitre. L'idée que l'horreur se définirait finalement davantage en termes d'affects sollicités chez son spectateur, et l'idée que quel que soit son contenu textuel déployé, la

réception du film serait avant tout une expérience individuelle dont le sens appartiendrait à la subjectivité du spectateur (Ross, 1985). S'il est impossible de dresser un inventaire de chacun des comportements adoptés par les spectateurs face à ces œuvres, il est en revanche possible d'observer une tendance générale quant à la réception induite par ces films.

Si l'ensemble stylistique emprunté par le *found footage film* sert les apparences d'authenticité et d'immédiateté tant recherchées par la tendance, celui-ci opérerait à un second niveau stratégique. Invité sur le mode de la simulation à interpréter les marques textuelles comme indicielles, le spectateur serait par ailleurs interpellé sur un mode d'identification intime au vécu des protagonistes. En effet, la relation ludique tendue par le *found footage film* ne saurait être opératoire sans cet engagement particulier du spectateur à l'égard du texte. De la même manière qu'il existerait un état de conscience documentaire chez le spectateur, il existerait un état perceptif singulier conditionnant ce dernier à être davantage attentif au moment de sa réception. Cet état sensible du récepteur mobiliserait ses affects et ses autres sens, et s'exercerait en vertu d'expériences audiovisuelles préalablement assimilées. Moins envisagé comme un cinéma de la représentation, et davantage appréhendé en termes d'expérience sensible, nous aborderons au cours de ce chapitre de quelle manière la perception du spectateur parvient à établir l'horreur au sein du « genre ». Plus que de simples opérations de décodage du texte, il s'agit d'inscrire la tendance dans un courant postmoderniste où le rapport entre fiction et réalité ne s'instituerait plus en vertu d'une représentation mimétique du réel, mais en vertu d'une posture spectatorielle bien particulière, qui déterminera à elle seule son approche du « réel ».

3.2.1 Interpellation affective et sentiment de proximité

Précédemment noté au cours de notre analyse sémio-pragmatique, l'amateurisme destiné à connoter l'impression d'authenticité et d'immédiateté quant aux faits

représentés et plus globalement à construire l'illusion d'un énonciateur réel opèrerait à un second niveau stratégique. La construction de cette figure autoritaire par le texte prendrait également des allures de figure familière aux yeux du spectateur. Indirectement assimilé à une forme de reporter, le filmeur du *found footage film* et ses méthodes de production amateur constitueraient un renvoi à une tout autre catégorie de film. Il s'agit du film de famille. L'amateurisme formel du *found footage film* se destinerait effectivement à lier le texte fictionnel à d'autres formes connues du spectateur, et ce dans le but d'atteindre chez ce dernier les régimes de croyance qui furent institués en regard de ces formes. Or, la familiarité ressentie à l'égard du film de famille n'opèrerait pas sous des termes semblables à ceux encadrant notre relation au documentaire et au reportage. La mise en phase relative aux configurations énonciatives instaurées par le texte laisserait place à la mobilisation d'un cadre d'interprétation particulier prenant source dans l'existence empirique du spectateur.

L'ensemble des figures stylistiques propre au film de famille sont abordées par Odin dans son ouvrage « Le film de famille. Usage privé, usage public » (1995). Il cite notamment les adresses à la caméra, les ruptures de continuité dans l'enchaînement des actions représentées telles que les sautes ou les absences de raccords, les imperfections visuelles inhérentes au procédé d'enregistrement comme le bougé de l'image ou les mises au point approximatives, etc. Il cite également la fragmentation temporelle comme une caractéristique majeure de ces films, précisant que ces derniers ne comportent le plus souvent ni début (générique), ni fin. Le film commencerait ainsi souvent sur l'action en cours d'une personne filmée et ne s'achèverait véritablement au terme d'un consensus narratif. Il apparaîtrait en somme incomplet, tel « un fragment de texte » (Odin, 1995, p.28). À la manière d'un film de famille, la structure narrative des *found footage films* semblent se prêter à une forme d'incomplétude par laquelle se manifeste notamment une méconnaissance quant au sort des protagonistes. Comme nous l'avons précédemment noté, ces films offrent une contextualisation narrative moindre voir absente en début de récit. *The Blair Witch*

Project présente le personnage de Heather s'adressant directement à la caméra dans son salon, bien que celle-ci se présente et expose brièvement ses intentions de cinématographe en herbe, aucun plan de contextualisation comme nous avons l'habitude de voir dans des films classiques (plans d'ensemble ou de demi-ensemble présentant les lieux le plus souvent) ne nous introduit à l'action de Heather. De même *[REC]* offre une contextualisation très restreinte quant à son histoire, celle-ci démarre similairement à *Blair Witch*, mais ne présente aucun carton introductif. Ajoutées à ces entrées en récit abruptes et minimales, les fins de ces films ne donnent pas à voir l'issue des confrontations entre les protagonistes et « monstres ». Bien que nous soyons témoins de l'état de possession de Katie dans *Paranormal Activity*, et que nous ayons conscience du meurtre commis à l'égard de son conjoint, nous ne savons en revanche pas si les protagonistes de *The Blair Witch Project*, et de *[REC]* survivent au moment où le récit s'achève. Bien que ces manques informatifs se justifient en raison d'intrigues articulées autour de la présence du filmeur au sein du récit, il reste que la similarité qu'ils offrent avec le film de famille n'est pas anodine.

Si les allures de reportage *live*, et les multiples marques de discontinuité présentes dans le *found footage film* sont *a priori* similaires aux caractéristiques évoquées par Odin quant au film de famille, la particularité de cette corrélation ne se limiterait pas ici à situer l'énonciateur dans l'espace du réel. Avant de créer l'illusion que les images furent réelles, l'amateurisme du *found footage* se destinerait à éveiller un sentiment de proximité chez son spectateur. Les imperfections techniques seraient assimilées à ces marques laissées lors de nos propres productions, elles se rapportent à un ensemble formel connu du spectateur, et plus significativement encore, elles sont intégrées à son quotidien marqué par la technologie numérique. Loin des artifices hollywoodiens, ces récits tournés caméra au poing au cours desquels les protagonistes s'évertuent à documenter un événement marquant de leur vie ferait écho aux images ayant jalonné les chemins de notre propre existence. Associée à nos productions familiales et personnelles, l'erreur technique trouve alors une résonance toute

particulière dans notre mémoire audiovisuelle. Au-delà de tout acte de lecture réfléchi, l'information visuelle ne nécessiterait aucun travail d'assimilation de la part du spectateur, et lui parviendrait directement par renvoi à un espace de représentation familier.

La production de sens se fait alors sur le *mode intime*, je vais chercher dans ma propre vie ce que je partage avec ces invités. Une relation d'empathie peut alors s'instaurer, mais plus encore que leur contenu, c'est l'origine des images qui importe. Les réalisateurs des émissions ne manquent d'ailleurs pas de le souligner [...], certes pour se dédouaner de la mauvaise qualité de ces images, mais surtout parce que la mention de cette origine fonctionne comme un *opérateur énonciatif* [...] (Odin, 2011, p.108).

Plus que dans une fiction classique, c'est à travers le mode de production amateur des images que le spectateur serait davantage capable de s'identifier aux protagonistes et aux événements représentés. Plutôt que de recevoir les images d'une production cinématographique professionnelle, le public serait convié à visionner un contenu filmique qui aurait tout aussi bien pu être produit par lui. Le passage d'une production professionnelle à une production amateur marque un glissement significatif de la sphère privée à la sphère publique (Boillat, 2012). La réception du film ne s'effectue plus dans une nécessité d'adhérer au récit par le biais d'opérations de fictionnalisation, mais de s'identifier au vécu des protagonistes comme s'il avait pu s'agir de notre *propre* vécu. Plus qu'une simple opération d'identification produite par la mise en phase au récit, ces images interpellent chez le spectateur un puissant sentiment de familiarité permettant leur réception dans une perspective intime de partage. L'impression produite étant celle que nous nous trouvons finalement moins en présence d'un contenu produit à des fins de divertissement qu'à un contenu empreint d'une véritable subjectivité, ancré dans le quotidien d'un individu comme nous (Casetti, 1990). Bien que le *found footage film* réponde à un cadre institutionnel divergent du film de famille, l'effet de proximité relative à ce dernier est tout de même ressenti par les spectateurs (Boillat, 2012). Investis d'une « force affective

spécifique » (Odin, 2011, p.108), le statut des images et les intentions ayant guidé leur production ne se prêtent pas aux mêmes questionnements soulevés quant à l'énonciateur dans un documentaire ou dans un film de fiction classique. En effet, il ne s'agit plus véritablement pour le spectateur de vouloir savoir si l'instance productrice des images se situe dans un cadre réel ou non, mais de se *sentir* touché directement par les images sans que leur réception ne passe par un processus d'intellectualisation, quel qu'il soit. On parle alors d'une mise en phase basée sur des opérations psychologiques au cours desquelles il ne s'agit pas nécessairement de rationaliser la construction d'un texte par des modes de lecture particuliers, mais davantage d'établir un lien émotionnel quant au vécu des protagonistes à l'écran (Odin, 2000). Affectivement interpellé par ses images, le *found footage film* permettrait alors une identification étroite aux situations de danger auxquelles les protagonistes se trouvent exposés, et renforcer simultanément le potentiel générique de l'horreur.

De plus, le fort sentiment de proximité ressenti quant au régime de représentation adopté par ces films ne s'expliquerait pas seulement en regard de sa forte connivence avec le film de famille. Plus significativement encore, le *found footage film* serait symptomatique du rapport à l'image modelé par notre société moderne. Ce lien serait tel qu'il serait inévitable pour le spectateur de ne pas se sentir directement concerné. À l'ère de la révolution numérique, l'hypermédiatisation vers laquelle se sont progressivement tournées nos sociétés a considérablement transformé notre relation au réel et à sa représentation, créant une condition culturelle propice au développement d'une telle forme (Raimondo, 2014). Plusieurs évolutions technologiques ont effectivement contribué à mettre en œuvre les dispositions ayant préparé le spectateur de *found footage film*. D'abord l'apparition du *home cinema* et de la technologie VCR au cours des années 1990 amenèrent avec eux la création d'un spectateur actif. Disposant des pleines capacités à contrôler le flux de l'image, le spectateur est désormais en mesure d'effectuer des arrêts sur images, ou de ralentir et

accélérer les séquences de son choix. Il en résulte l'avènement d'un spectateur hautement actif dans son processus de réception, capable d'effectuer sa propre lecture du texte, en s'appropriant librement le contenu filmique (Hawkins, 2000). La technologie numérique, et l'arrivée du DVD par la suite contribuèrent également à rendre une forme d'autonomie à l'image, dont l'importance ne se limitait plus à son appartenance au récit global. « This result in the potential for pleasure beyond that contained within the linear flow of a film text, played out in a specific and inflexible timeframe » (Mulvey, 2005). Laura Mulvey parle alors d'un « possessive spectator » (2005), soit un spectateur détenant un libre arbitre total quant à ses choix de visionnage. À ces évolutions s'ajoute un accès grandissant aux technologies de captation, lui-même couplé aux possibilités infinies de partage que réservait désormais un outil tel qu'internet. Plus particulièrement, la création de *Youtube* en 2005, un site hébergeur de vidéos gratuit permettant de diffuser à échelle internationale le contenu de son choix eu un impact majeur sur notre manière d'envisager le cinéma et ses modalités de représentation.

The rise of Youtube cannot be underplayed in the development of contemporary found footage horror. (...) thanks to Youtube, by 2007 audiences were ready for found footage horror- movies looked like they were made for Youtube that we could upload ourselves – to return to the mainstream (Heller-Nicholas, 2014 p.9).

Le film amateur s'est généralisé à travers ces nouveaux moyens, il est devenu un mode de représentation commun, accessible aux populations de masses. En mesure de produire et de faire parvenir ses vidéos personnelles, l'utilisateur d'internet est alors devenu un créateur et un acteur capable d'envisager et de comprendre le processus d'élaboration filmique. D'autres auteurs qui se sont intéressés au développement du *found footage horror film* remarquent par ailleurs une corrélation significative entre celui-ci et la production d'images amateurs retraçant non seulement nos quotidiens, mais plus significativement le surgissement d'événements dramatiques ayant

profondément marqué nos sociétés. Les nombreuses images des attentats des attentats du 11 septembre 2001 de la part de simples passants notamment suivis de leur diffusion massive sur internet, auraient contribué à lier l'horreur à l'esthétique amateur (Wetmore, 2012). Filmés en direct et de manière impromptue, les films documentant la destruction des deux tours ce jour-là ne constituent qu'un exemple des nombreuses manifestations ayant amené l'horreur à explorer et investir de nouvelles modalités représentationnelles. De plus, la diffusion d'images produites par les terroristes eux-mêmes contribua à associer l'horreur à ces méthodes de filmage (Wetmore, 2012). À la fois familières et aléatoires, ces productions nous rapprochent de la source de l'horreur, à travers les enregistrements des terroristes utilisant la caméra comme arme semant la terreur, et permettent également aux citoyens présents comme aux individus absents de *revivre* ou de se figurer véritablement le chaos survenu ce jour-là. L'hypermédiatisation autour du 11 septembre créa un environnement propice au développement du *found footage*, introduisant au sein du genre une nécessité de représenter l'horreur en termes d'expérience vécue en temps réel, selon Wetmore ces films se concentrent précisément sur la documentation immédiate d'expériences horribles (2012). Cette corrélation non négligeable, particulièrement dans le cas de *Cloverfield*, dont le récit se centre autour de jeunes individus documentant la destruction de Manhattan, aurait donc été effective dans l'aboutissement des visées génériques de l'horreur (Raimondo, 2014).

Dans cette perspective, il apparaît que le succès du *found footage film* ne tiendrait peut-être finalement pas seulement à l'existence d'un contrat sémio-pragmatique réglé par l'emploi de modalités textuelles et la production d'opérations de lecture chez son spectateur. La forte identification aux moyens techniques de production et de diffusion, et conséquemment à l'esthétique globale du texte permettrait d'associer la réception de ce dernier à un quotidien loin des blockbusters hollywoodiens. De même, l'interpellation affective que produisent ces textes quant à leur ressemblance au film de famille tend à créer un fort sentiment de proximité au cours duquel le récit

des protagonistes nous parvient comme s'il avait pu s'agir du *nôtre*. La part d'adhésion à l'univers fictionnel proposé par ces films serait en conséquence décuplée par les acquis du spectateur. Ces acquis n'obéiraient pas en termes de codes et conventions textuelles, encore moins en termes de décodage de marques au sein du texte, mais se suffiraient à eux-mêmes. Le *found footage film* proposerait en somme une expérience crédible faisant appel au vécu du public. Plus encore, il semblerait que ces films capitaliseraient leur potentiel sur un état d'être du spectateur. En effet, plus qu'un cinéma narratif, le *found footage* obéirait à une logique semblable à celle d'un cinéma de la monstration (Casetti, 1990). Un cinéma, qui, dans le déploiement de ses caractéristiques « réflexives » tiendrait d'une mise en spectacle audiovisuelle (Lochard, Boyer, 1995). Cette dynamique représentationnelle agirait en faveur d'un renouvellement perceptif au cours duquel la réception du film ne se limiterait plus à sa simple lecture et serait désormais appréhendée en termes d'expérience immersive et sensorielle.

3.2.2 Logique de la sensation

« J'ai voulu peindre le cri plutôt que l'horreur » (Deleuze, 1981, p.42).

Au sujet de l'horreur déployée par ces films, nous avons précédemment noté le recours à une esthétique largement suggestive. En effet, le recours au *point-of-view* shot couplé à la présence du filmeur au sein de la diégèse aurait pour conséquence de restreindre le champ visuel offert au spectateur, et ce au profit d'un investissement de l'espace hors-champ. Si en apparence une telle situation semble considérablement restreindre les possibilités d'adhésion au récit, les implications pragmatiques quant à de tels choix formels se prêtent tout de même à des visées génériques précises. L'état de « performance » (Ndalianis, 2012) relatif à la part d'implication du spectateur ne se situerait pas uniquement au niveau de la suspension de son régime de croyance usuel. De la même manière que le *found footage film* encouragerait un jeu au cours

duquel le spectateur serait invité à délaisser son incrédulité afin de feindre un état de conscience documentaire, une dynamique d'ordre plus inconsciente quant à elle, guiderait la réception du spectateur. Au-delà des indices de lecture laissés au spectateur, l'interpellation affective des images se conjuguerait à un positionnement particulier de ce dernier. Plus qu'une simple participation ludique où celui-ci s'abandonne à une feintise momentanée, le spectateur se trouverait impliqué sensoriellement et imaginativement par le *found footage*. C'est à positionnement singulier que nous allons nous intéresser à présent.

Dans son ouvrage intitulé *Logique de la sensation* (1981), Deleuze définit la notion de sensation de la façon suivante :

Il y a deux manières de dépasser la figuration (c'est-à-dire à la fois l'illustratif et le narratif) : ou bien vers la forme abstraite, ou bien vers la Figure. Cette voie de la Figure, Cézanne lui donne un nom simple : la sensation. La Figure, c'est la forme sensible rapportée à la sensation ; elle agit immédiatement sur le système nerveux, qui est de la chair (Deleuze, 1981, p.39).

Éloignée d'une perspective figurative attachée à reproduire un référent, une rupture est opérée avec le domaine de la représentation et ce dans le but d'en rapporter son état sensible. Chez Bacon, la sensation serait un état de transition d'un « ordre », d'un « niveau », ou « domaine » à un autre. Autrement dit, elle s'opposerait à la permanence du sujet pour signifier le contenu représenté en tant qu'expérience incarnée, ce que Deleuze appelle le « corps », non peinte à la manière d'un simple objet, mais « en tant qu'il est vécu comme éprouvant telle sensation » (Deleuze, 1981, p.40). Appliquée au cinéma, la théorie de Deleuze désigne un déploiement de modalités formelles écartées du régime de représentation dominant. Non cantonnée à des nécessités d'intelligibilité narratives, la représentation cinématographique prendrait alors des allures expérimentales, conférant une importance toute particulière à la matérialité même du médium. Profondément définie par le mouvement et le

temps, l'image filmique serait marquée par le changement, et serait conséquemment un terrain idéal quant à la mise en œuvre des préceptes représentationnels précédemment énoncés. De manière plus concrète, la « Figure » s'incarnerait par les différentes manifestations du médium cinématographique. Les gros plans excessifs, les erreurs d'exposition de l'image (sous-exposition ou surexposition), ou encore les mises au point approximatives (images floues), etc. seraient ces modalités concourant à la constitution de ce que Beugnet nomme « un régime de perception haptique » chez le spectateur (Beugnet, 2007, p.65). Les marques stylistiques suggérant un processus de fabrication filmique sont ainsi priorisées par les études de Deleuze qui entrevoit alors la rencontre avec l'objet filmique à la manière d'une expérimentation libérée de toutes considérations sémiologiques (Powell, 2006). Cet état *en devenir* de l'image filmique sujette aux ajustements techniques à la source de sa création, définirait le cinéma de la sensation.

To foreground the materiality of the film medium - is to unsettle the frontier between subject and object, figure and ground - the basis of our conception and representation of the self as a separate entity. 'Hapticity' and the denial of perspective perturb the visual hierarchy that tends to designate the human figure as a self-standing, autonomous entity at the centre of the representation (Beugnet, 2007, p.63).

À cette forme de représentation se conjuguerait donc une forme de déséquilibre perceptif caractérisé par un trouble de la vision optique. Ce trouble tendrait simultanément à défaire notre ordre sensoriel usuellement éprouvé quant à l'image cinématographique. Il ne s'agit plus pour le spectateur de percevoir l'harmonie d'un ensemble au sein duquel la présence des éléments sera établie en toute clarté, mais d'éprouver la matière du médium via une appréciation globale de ces caractéristiques à l'œuvre (Beugnet, 2007). Se suffisant à elles-mêmes, ces figures stylistiques ne dépendent alors d'aucun rapport mimétique au réel, et se destinent à être *senties* avant de faire l'objet d'une appropriation intellectuelle. Les implications pragmatiques soulevées par un tel mode de représentation sont cruciales quand on en vient à

considérer la part d'implication du spectateur dans le processus global de production de sens filmique.

Beyond the needs of narrative clarity, the cinema of sensation thus plays on the material qualities of the medium to construct a space that encourages a relation of intimacy or proximity with the object of the gaze (...) The effect is an unsettling of the conventional vision-knowledge-mastery paradigm, in favour of a relation where the spectator may surrender, at least partly, a sense of visual control for the possibility of a sensuous encounter with the film - where the subject affectively yields into its object. (Beugnet, 2007, p.68).

Davantage qu'une simple opération de lecture, le spectateur contraint de s'abandonner à cette perte de contrôle associée à la question du regard serait cependant convié à vivre une expérience quasiment charnelle, située au plus près de son objet. En effet, il existerait selon Deleuze un lien de causalité direct entre le mouvement produit par le dispositif à l'écran et la pensée du spectateur. Au mouvement produit dans l'image, le spectateur se trouverait nerveusement stimulé avant d'être intellectuellement interpellé : « The movement-image occurs both on screen and in us at the same time, and actually blurs any such distinction between inside and out. » (Powell, 2006, p.110). Le texte filmique n'est alors plus cet objet signifiant autonome, il devient cet espace malléable ouvert au travail perceptif du spectateur. À cette définition de la sensation théorisée par Deleuze, Marks (2002) ajoute quant à l'image haptique, qu'elle se définirait par son absence de représentation concrète. Bien que disposée à fournir des pistes quant à son contenu, celle-ci ne se dévoilerait jamais totalement aux yeux du regardeur. L'essence de sa représentation ne tiendrait alors plus d'un rapport indiciel au réel, mais reposerait sur un questionnement de celui-ci, laissant le soin au regardeur d'y voir ce qu'il souhaite (Marks, 2002).

Dans le cas du *found footage horror film*, les modalités représentationnelles relatives

au déploiement de l'horreur semblent adhérer parfaitement à cette logique de la sensation (1981). Si l'expérience horrifique de ces films ne peut s'expliquer par la présence de créatures monstrueuses ou tenir à la qualité graphique de scènes gores, il semblerait que l'absence d'informations visuelles se trouve justement à la source de l'horreur. Si *[REC]* nous mets en présence d'êtres infectés, *Paranormal Activity* maintient la source du danger invisible, et *Blair Witch* relaye au hors-champ cette dernière à tel point qu'elle ne soit jamais discernable aux yeux des protagonistes. Seules les réactions des personnages en fuite face au surgissement de cette menace nous sont données à voir. Étroitement liée au dispositif de tournage amateur, et à la situation de vulnérabilité à laquelle se trouve exposé l'opérateur de la caméra, l'obstruction du champ visuel semble confiner le spectateur à une perception restreinte. Comme il a été précédemment mentionné, les changements abrupts d'échelles de plans produites par des zooms in et out intempestifs, les mises au point approximatives, les décadrages, les mouvements permanents du cadre, ou encore la texture granuleuse de l'image, etc. engendre un trouble de la perception chez le spectateur caractérisé par une inadéquation aux modalités de représentation cinématographiques dominantes (Beugnet, 2007). Marquées par des situations d'urgence, au cours desquelles le filmeur prend la suite, de telles marques deviennent alors ostentatoires, confrontant la vision du spectateur à une forme de chaos et de confusion (Jackson, 2013). À la manière du regardeur face au tableau de Bacon, nous nous retrouvons incapables de saisir la nature du référent quant à l'objet peint. Dans l'impossibilité de connaître l'identité de la menace, le spectateur se trouve confronté à une représentation restreinte des événements. Opposé au point de vue ubiquitaire habituellement offert par le cinéma classique, le positionnement produit par la forme tendrait vers une participation plus active du spectateur. En effet, ces films capitaliseraient leur potentiel générique essentiellement sur les sensations provoquées par l'établissement du danger hors de notre portée visuelle (Wetmore, 2012).

Et, paradoxalement, cette même inaccessibilité visuelle permettrait d'explorer les

possibilités perceptives du spectateur, en l'invitant à se fier à ses autres sens ainsi qu'à son imagination.

The thing that makes it compelling ... is that conventional 'rules' of film are suspended – at least until that convention eventually becomes oversaturated. As a result, our expectations don't work as they normally do. So, since we're looking through a POV that's essentially estranged to us – instead of being able to use convention's rules to determine the outcome of a moment, we fill in the blanks of the story with our primal terror (Gusack citée par Heller-Nicholas, 2010, p.23).

Contraint de composer face au vide à l'écran, le spectateur se trouve poussé dans ses retranchements. Si, le plus souvent, le surgissement du danger répété au cours de séquences successives produit une tension croissante laissant présager que celle-ci s'offrira finalement en toute visibilité, seules des traces nous sont offertes. Afin de pallier ces manques informatifs, le spectateur se trouve obligé de se figurer imaginativement la source du danger. Tout comme Bacon s'attachait à représenter l'expérience de l'horreur plutôt que sa source, le *found footage film* trouverait une vocation semblable. Face au figuratif évacué, la représentation se destinerait donc à mobiliser l'imaginaire du regardeur dont les peurs viendraient construire l'œuvre : « (...) ce n'est pas facile de renoncer à l'horreur, ou à la figuration primaire. Il faut parfois se retourner contre ses propres instincts, renoncer à son expérience » (Deleuze, 1981, p.42). L'horreur du *found footage film* ne se trouverait en somme dans la représentation de l'*Autre* à proprement parler, puisque celui-ci souvent indiscernable ou invisible appartiendrait en dernier ressort à une construction subjective du spectateur. L'horreur tiendrait à la « violence de la sensation » (Deleuze, 1981, p.43), soit la manière de laquelle les conséquences de son surgissement auraient pour résultat d'affecter directement l'opérateur et plus significativement la dynamique de représentation globale. Cet état de fragilité constant auquel s'expose le dispositif de production, et l'urgence dans laquelle ses

modalités de représentation sont sujettes à de perpétuels changements incarneraient la véritable violence au coeur du *found footage film*. L'horreur n'aurait donc pas trait à la nature *du* représenté, mais plutôt à la *manière* dont la représentation tendrait justement à nous échapper. L'irréversible matérialité du médium exprimée dans ces films soumet notre vision à un redressement perceptif particulier et fécond. L'espace filmique n'est plus ce simple espace de lecture conventionnel, il devient cet espace malléable ouvert à la projection de nos peurs les plus primaires et inconscientes (Hart, 2014; Heller-Nicholas, 2014). Maître de sa propre monstration à la manière du grand imagier, le spectateur est invité à renoncer au contrôle de la vision, afin d'éprouver au plus près la matière filmique. Plus qu'une simple interaction avec le texte du film, ces séquences saisissent le spectateur en l'obligeant à s'approprier le récit :

Vision here is correlated with control, safety lies in seeing, and the underlying assumption is that an affective horror film ... is precisely one that traps the viewer in the claustrophobic space of his or her own mind, forcing the viewer to participate in the construction of horror through a process of visualization, of filling in the nothing rendered onscreen (Jackson, 2013, p.66).

La logique de la sensation appliquée à l'horreur permettrait en somme une construction novatrice de l'altérité qui, logée dans les peurs mêmes du spectateur, s'en trouverait décuplée (Boillat, 2012). L'horreur du *found footage film* se destinerait donc à impliquer pleinement le spectateur, et sa pleine réalisation serait irrésolument corrélée à son positionnement (Raimondo, 2014). Une telle perspective pragmatique n'est pas sans rappeler celle qui était à l'œuvre dans le cinéma des premiers temps. Le « cinéma d'attractions », tel que défini par Gunning était alors principalement axé sur une mise en avant de la matérialité du médium cinématographique au détriment de tout contenu narratif. Ce cinéma avait alors pour nécessité d'interpeller son spectateur à la manière d'une attraction, il exhibait les possibilités techniques de la machine à son origine, et déployait des trucs visant à saisir son public par « une action sensorielle ou psychologique » (Gunning, 2006, p.59). Le lien instauré avec ce dernier était alors unique détachée de toute nécessité à produire une « figurativité

basée sur l'illusion » (Gunning, 2006, p.61). De même, Marinetti, quant aux théâtres de variétés, déclarait qu'il était en mesure de produire un nouveau spectateur qui, loin de sa léthargie usuelle, se voyait vivre une expérience où il ne se limitait plus à son rôle de regardeur statique.

Si le *found footage film* épouse la logique de la sensation théorisée par Deleuze (1981) en impliquant imaginativement le spectateur, d'une part, et en mobilisant sa perception au profit d'un travail sensoriel, d'autre part, il semblerait que le recours à l'esthétique documentaire se prête à d'autres visées pragmatiques destinées à renforcer le potentiel du genre.

3.2.3 Entre épistémophilie et vulnérabilité.

We all have an appetite for seeing, an *appétit de l'oeil* as Lacan explains it: it is through our eyes that we ingest the Other, the world (...) It seems mankind as forever been obsessed with the need to understand the world through the eyes, with the need for visual evidence. From Thomas the Apostle, to Othello's « ocular proof », to our television « reality shows » as the saying goes : « Seing is believing ». We have redefined ourselves as *Homo Videns* : breathers, consumers, dependants, and creators of images. Truth, in our society, now hinges on the visual ; it is mediated by images. (Jauregui, 2004, Introduction section, para. 1).

Dans son ouvrage *Representing Reality: issues and concepts in documentary* (1991), Bill Nichols s'intéresse à la forme documentaire et à sa réception. Selon lui le documentaire aurait pour particularité de stimuler ce qu'il nomme « l'épistémophilie », soit le désir chez un individu d'acquérir un savoir. Produit dans une visée informative et rhétorique, le documentaire se destinerait précisément à satisfaire ce besoin de connaissance (Nichols, 1991). Au cinéma, ce désir épistémophilique serait étroitement lié à notre posture voyeuriste faisant de nous un témoin omniscient et invisible (Keith Grant, 2013). L'emprunt aux modalités stylistiques du documentaire serait précisément motivé par la volonté de susciter un

tel désir chez le spectateur (Raimondo, 2014). En imitant le format documentaire, ces fictions encouragent un régime de croyance longtemps institué et recouvrent ainsi une crédibilité supplémentaire. Mais davantage que le besoin d'atteindre plus d'authenticité, ces films mobiliseraient l'épistémophilie au service de l'horreur. Suscitée par le désir chez le spectateur de donner un visage à la source de l'horreur, celle-ci serait d'autant plus présente qu'elle s'incarnerait diégétiquement au travers de la quête infructueuse des protagonistes à filmer les événements dont ceux-ci sont victimes (Keith Grant, 2013). Cependant, comme il a été précédemment observé, la situation de dangerosité à laquelle le filmeur se trouve exposer ne permettrait pas à ce dernier dans la plupart des cas à filmer convenablement les événements et viendrait de ce fait contrecarrer la satisfaction d'un tel désir. Qu'il s'agisse des protagonistes de *Blair Witch* quittant subitement leur tente secouée par des présences invisibles au cours de la nuit, ou du meurtre de Micah commis par son épouse Katie au rez-de-chaussée de leur maison, ou encore de la présentatrice de *[REC]* attaquées par la créature monstrueuse du grenier, aucunes de ces scènes ne s'offrent à la vue du spectateur. Souvent relayées au hors-champ ou s'offrant en toute indiscernabilité, ces séquences au cours desquelles les protagonistes se trouvent confrontés au danger ne permettent donc pas au spectateur d'établir la source de la menace. Alors que l'issue de certaines confrontations demeure même incertaine, la plupart des séquences dans lesquelles se manifeste la source du danger se vouent, quant à elles, à une forme d'abstraction. Opposée à l'ubiquité du cinéma classique où la caméra se substitue à notre regard de spectateur extérieur, la technologie constitue ici un obstacle limitant considérablement nos possibilités de voir (Cherry, 2009; Heller-Nicholas, 2014). Relayée au domaine de l'invisible, la source du danger dans les *found footage films* demeure souvent incertaine, insaisissable, son apparence tangible se soustrait à notre perception, contraignant le spectateur de recomposer certaines scènes imaginativement. Féconde en termes d'invocation imaginaire, il semblerait pourtant que l'insatisfaction associée à un tel manque pourrait être à la source d'un profond malaise, d'un sentiment de frustration qui serait contre-productif quant aux

possibilités d'adhésion au récit.

The eye wants what the gaze has - power over and satisfaction from the object - but is unable to attain it. Lacan contends that the image in artistic painting can offer a sense of satisfaction because it pretends to be something it is not. [...] In the lack of knowledge and dizzying incoherence of these films, the eye of the viewer searches in vain for something to offer it a more stable harmonious experience. Unsatisfied, the viewer's eye becomes desperate, hungry. (Jackson, 2013, p.56).

L'obstruction visuelle du *found footage horror film* offre une ambivalence certaine quant au positionnement du spectateur. À la fois appréhendée comme « stratégie réflexive de captation du regard » (Odin, 2005) destinée à susciter le désir de fiction du spectateur, elle s'immisce simultanément dans la réalisation de notre désir scopique. En effet, la trop grande part d'autonomie des images vis-à-vis de l'intelligibilité narrative selon laquelle celles-ci devraient être agencées pourrait également être source d'inconfort, et de ce que Odin nomme le « déphasage monstratif » (1995, p.42). Expérimentant un sentiment de confusion face à l'omniprésence du médium, et à l'impossibilité pour le filmeur d'enregistrer convenablement les événements, le spectateur se trouverait incapable de structurer les données en récit (Odin, 1995). Si l'ambivalence au sein de la forme est d'autant plus avérée à présent qu'elle s'immisce dans le positionnement adopté face à ces fictions, de quelle manière celle-ci peut être déployée au service de l'horreur ?

Les allures documentaires du *found footage film* nourrissent un état d'anticipation particulier chez le spectateur. Associée à l'acquisition d'un savoir, notre expérience relative au documentaire et au reportage télévisuel nous prépare malgré nous à prévoir de possibles rebondissements quant à la révélation de la source du danger. L'ambivalence générée par la mobilisation d'un cadre expérientiel relatif aux formats précédemment cités, associée à l'absence de résolution épistémologique inhérente à ceux-ci serait vectrice d'une grande anxiété chez le spectateur (Raimondo, 2014).

Conscientisé quant à la dimension hautement factice de ces films, le désir de comprendre et de rationaliser le danger, et l'impossibilité simultanée pour celui-ci d'être assouvi, serait à l'origine de la peur dans le *found footage film*. La création d'un tel désir irréalisable permettrait la création d'un lien étroit avec le récit. D'autant plus désireux d'étancher sa soif de savoir, le spectateur serait davantage attentif au contenu des images, rendant ce dernier simultanément plus vulnérable face à son sentiment d'identification aux protagonistes en danger (Keith Grant, 2013).

The camera's movement and its dissociation from the characters are perceptual cues that focus the viewers' engagement with the image [...] Observational horror creates the spectatorial conditions of an observational documentary, but threatens the viewers' epistophilia as a weakness, and capitalizes on this vulnerability to create immediate horror, suspense and fear (Raimondo, 2014, p.72).

Le sentiment de vulnérabilité auquel réfère Raimondo serait articulé par le *found footage horror film* en deux temps. Toujours empreint d'une certaine ambivalence, le positionnement partagé du spectateur serait fécond quand il en viendrait à considérer les possibilités d'impact du genre. Comme précédemment abordée, la sensation de danger serait étroitement associée à la perte de contrôle relative à notre regard, et s'incarnerait donc via l'absence de son objet à l'écran. L'urgence et l'amateurisme des méthodes de filmage conduisent le spectateur à délaisser sa perception ubiquitaire et à se retrancher dans son imaginaire en faisant indirectement appel à ses peurs inconscientes. En conséquence, celui-ci serait davantage impliqué, mais serait aussi similairement voué à vivre un processus de fragmentation identitaire (Cherry, 2009). Au cours des séquences où se manifeste le danger, l'obscurité et l'absence de repères visuels imposeraient une rupture du processus d'identification du public aux protagonistes. Incapable de s'approprier le contenu de l'image de manière intelligible, le spectateur se soumet à une perte de contrôle relative à l'absence de l'objet associée au regard. Tout comme la peur du noir serait selon Freud la peur la plus irrationnelle

de l'être humain, la perte de vision associée à la réception du *found footage film* est ce qui permettrait à l'étrangeté de se bâtir (Cherry, 2009). À cette peur de l'inconnu liée à l'obscurité et l'obstruction du champ visuel se conjuguerait la construction d'un espace paranoïde où notre œil investigateur inlassablement stimulé nous exposerait à un fort sentiment de vulnérabilité, et nous aiderait ainsi à ressentir l'horreur à plus grande ampleur (North, 2010).

Usuellement capables de détenir une vue d'ensemble sur les événements, le *POV* et la présence du filmeur au sein de la diégèse impliquent une perception centrée sur une exploration de l'espace en temps réel. À la manière des jeux vidéo, et plus particulièrement des jeux de tir à la première personne (appelé *First-Person Shooter*), notre attention se calque sur celle du filmeur, et nous expose indirectement à sa propre vulnérabilité. Produits afin de nous placer au cœur de l'action, ces jeux permettent un contrôle de l'action en épousant directement la perception de notre avatar : « The game controls not just the movement through space and the employment of weapons but also the frame - and the "camera" must be in a constant state of vigilance to detect and defend against incoming attacks » (Hart, 2014, p.339). L'adoption d'une vision subjective particulièrement popularisée par le sous-genre du « *survival horror* » (*Half Life* (1998-2001)) *Doom* (1993-2005), *Resident Evil* (1996-2011)) permettrait une plus grande immersion du joueur qui de par son identification étroite à son avatar ressentirait le danger de manière plus réaliste et immédiate. Ce mode d'exploration de l'espace au cours duquel le danger se fait sentir aux périphéries du cadre est central au déploiement de l'horreur dans le *found footage* (Hopgood, 2006). Au même titre que le filmeur, la vision du spectateur perd son autonomie et se subordonne aux capacités d'enregistrement de l'outil caméra (Hart, 2014). Les implications d'une telle corrélation invitent le spectateur à expérimenter le danger comme s'il s'agissait du *sien*, et donc à ressentir l'urgence et la vulnérabilité dans laquelle le filmeur exécute tant bien que mal son tournage. Si le *survival horror* et le recours au *FPS* s'unissent parfaitement, c'est justement en vertu de sa capacité à

mobiliser le joueur autour d'un travail d'enquête où l'avancée du joueur dépend de son aptitude à explorer l'espace et à se confronter au danger qui s'y abrite, et ce dans les moments les plus inattendus. C'est à un tel placement immersif du joueur que le *found footage horror film* aspirerait en recourant d'une part au *POV*, et en stimulant d'autre part l'épistémophilie générée par ses allures documentaires.

[...] the most frightening moments in verité horror and sf films prompt the viewer's investigative gaze with the promise of some sort of narrative knowledge) usually by revealing the monster ; but encouraging the spectator active gaze, the films then capitalise on this curiosity by showing something frightening (Keith Grant, 2013, p.167).

En effet, le *POV* à la manière du *FPS* nous inviterait à sonder attentivement l'image à la recherche d'une quelconque manifestation surnaturelle, nous obligeant simultanément à adopter une posture paranoïde similaire à celle du protagoniste (Hart, 2014). Le regard investigateur dont il est question dans le *found footage film* engage le spectateur à anticiper le danger à tout moment, et à s'identifier au contenu du récit sur le mode de la surprise au même titre que le filmeur (Boillat, 2012). Dans la séquence finale de *Blair Witch*, Heather et Mike alertés par ce qui semble être des cris de Josh, s'engagent avec leurs caméras dans une maison abandonnée. Mike se précipite à l'étage pensant entendre Josh pendant que Heather tente tant bien mal de suivre ce dernier. Celui-ci se dirige finalement vers le sous-sol où il pense trouver Josh, c'est alors que sa caméra tombe au sol mettant ainsi fin à sa course effrénée. Heather arrive à son tour au sous-sol, et sa caméra tombe également au sol laissant entrevoir brièvement Mike face tournée vers le coin opposé de la pièce. Bien que limité à un champ des possibles restreint en termes d'informations visuelles, le spectateur explore et découvre l'espace en même temps que les protagonistes, et épouse ainsi la posture investigatrice de ces derniers cherchant Josh. De manière semblable, la vision nocturne que Pablo se trouve obligé d'utiliser dans la séquence

finale du grenier offre une restriction considérable du champ visuel, et nous invite à sonder encore plus attentivement l'image en quête d'informations qui seraient susceptibles de nous échapper ; « (...) we must look more intently 'into' the 'depth' of the image, trying to penetrate it in order to be forewarned of whatever danger may be 'out there' » (Keith Grant, 2013, p.165). Ce sentiment de danger imminent est poussé à son paroxysme dans le cas de *Paranormal Activity* où la majorité des séquences nocturnes furent tournées en longs plans fixes. L'enchaînement de ces séquences nocturnes au cours desquelles notre œil investigateur sonde l'image à la recherche d'une quelconque présence surnaturelle s'articule dans le but d'instaurer une tension croissante chez le spectateur. Préparé à l'éventuel surgissement du danger, le spectateur se confronte à son absence répétée, le conduisant à être plus surpris lorsque celui-ci survient (Raimondo, 2014).

The film employs observational documentary aesthetics to build tension by creating an atmosphere and visual cues that foster an enquiry-oriented perception of the film. This condition is then exploited, assaulting the spectators so vigorously that it generates physical, emotional responses (Raimondo, 2014, p.73).

En raison des méthodes de filmage adoptées ici, les attentes encadrant usuellement le récit d'horreur sont en quelque sorte déjouées, et la sensation de menace imminente semble nous atteindre davantage. À la manière d'un dispositif destiné à déclencher les prédispositions affectives et émotives adéquates, l'épistémophilie du spectateur est nourrie de manière à ce qu'il soit sensoriellement impliqué sur le mode de la surprise à ressentir le surgissement de l'horreur (Hopdgood, 2006). En effet, le spectateur engagé pleinement à investiguer l'image et l'espace en cours d'exploration sera d'autant plus pris de court lors d'une attaque qu'il ne sera préparé à celle-ci puisque trop absorbé par son investigation (Raimondo, 2014). Face à ce type d'identification, le public serait invité à partager sur le mode de l'empathie la position d'infériorité des

protagonistes, et à éprouver leur détresse par des réponses physiques et émotionnelles (Boillat, 2012).

3.2.4 Effet de réel dans le *found footage horror film*

Dans son article « Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision » (2010), Hervé Glevarec s'intéresse à la post-télévision, et plus particulièrement aux séries contemporaines et à ce qu'elles impliquent en terme d'expérience chez le téléspectateur. Ces séries auraient pour particularité de présenter un rapport novateur entre réel et fiction, un rapport de jonction au cours duquel la forme ne viserait pas un réalisme destiné à imiter le réel, mais préférerait comme l'auteur l'appelle un « effet de réel » principalement articulé autour du travail d'enquête du récepteur (Glevarec, 2010). La lecture du texte audiovisuel contemporain ne se contenterait plus d'obéir en vertu de son appartenance générique à un corpus de textes établis, mais se construirait désormais au-delà de ses catégories usuelles, précisément dans ses espaces interstitiels au sein desquels le travail de réception du spectateur détiendrait un rôle clé dans l'appréciation du texte. Plutôt que de conférer son sens à un texte dans une activité de décodage relative aux promesses supposées par le genre dans lequel celui-ci s'insert, la signification du texte supposerait avant tout un positionnement investigateur du spectateur. L'auteur s'attache à définir l'effet de réel via des procédés formels déployés par les séries contemporaines. À titre d'exemple, il cite notamment l'absence de générique dans la série *Lost* (2004-2010). Selon lui, l'effet de réel se traduirait ici par l'inadéquation du texte aux conventions fictionnelles, celui-ci n'offrirait aucun repère au spectateur l'obligeant à réfléchir au contenu du texte : « Faire disparaître le générique tend à réduire les éléments qui disent ce qu'une production audiovisuelle est- à quel genre elle appartient : c'est favoriser l'enquête et limiter le décodage conventionnel » (Glevarec, 2010, p.226). De même, l'auteur s'intéresse aux implications relatives à l'emploi du plan-séquence dans la série

Urgences (1996-2009). Ce procédé contrairement au montage narratif classique introduirait également le spectateur à un travail d'enquête au cours duquel celui-ci serait libre de porter son attention sur ce qu'il juge pertinent dans l'image. Le recours au plan-séquence obligerait le spectateur à « refaire l'épreuve de la situation perçue » (Glevarec, 2010, p.227), soit à s'approprier l'information sélectionnée à l'écran de manière à lui apporter un sens. De plus, le simple fait que ce choix stylistique s'écarte du régime représentationnel dominant amène le public à un cadre d'interprétation divergent favorisant l'insertion du texte filmique dans une dimension réaliste (Glevarec, 2010). En créant un rapport de jonction entre le temps réel et le temps diégétique, et conséquemment l'espace de production à l'espace de réception, le plan-séquence tendrait à faire disparaître l'espace intermédiaire de médiation entre le texte et ses communautés interprétatives (Genette, 1982).

À la manière du plan-séquence qui tend à abattre les frontières entre l'espace filmique et l'espace réel, la profondeur de champ serait selon Bazin, l'un des moyens les plus efficaces de rapprocher le spectateur de l'image, et ce au-delà de sa ressemblance au réel. Similairement, les procédés que nous avons jusqu'ici abordés dans le cadre du *found footage film* se prêtent à des considérations pragmatiques semblables. Bazin (1976) envisage le réalisme de l'image dans le rapport qu'elle instaure avec son récepteur. Selon ce dernier, la structure formelle de l'objet filmique serait encline à produire un fort investissement perceptif du spectateur qui, au-delà de quelconques nécessités de correspondance au réel élève l'image à un réalisme inégalable (Glevarec, 2010).

« This heightened involvement constitutes nothing less than a Bazinian respect for the real. As André Bazin noted, 'the reality produced by the cinema a twill and which it organizes is the reality of the world of which we are part and of which the film receives a mold at once spatial and temporal'. One of the hallmarks of the realist style is thus the sense that the space extends beyond the frame of the image » (Keith Grant, 2013, p.156).

L'emprunt aux codes et conventions du documentaire dans le cadre fictif des *found footage films* marqués par le recours aux cartons introductifs, aux plans-séquences, à l'absence de générique ou encore à une exploitation accrue de l'espace hors-champ permet un positionnement spectatorial actif à la manière de la profondeur de champ Bazinienne. En faveur d'une posture investigatrice, l'ensemble des procédés formels énumérés tout au long de notre étude a permis de démontrer l'importance détenue par le spectateur dans la réception de ces films. Plus qu'un simple texte réaliste, le *found footage film*, au même titre que les séries contemporaines faisant l'objet de l'étude de Glevarec, témoignent d'un régime de production audiovisuel renouvelée au sein duquel la réception du texte s'est émancipée de toute appartenance à une catégorie générique et de toute activité de décodage en résultant. L'effet de réel propre au *found footage horror film* s'incarnerait donc au travers du travail du récepteur, un « travail » à la fois perceptif, affectif et ludique au cours duquel sa participation serait indispensable à la construction de l'horreur.

Ces considérations soulignent l'importance capitale de prioriser le contexte de réception dans l'étude de textes audiovisuels. Qu'il s'agisse de séries télévisées contemporaines, de reportages, de télé-réalité ou de *found footage horror film*, le genre, le réalisme et plus globalement l'étude sémiologique du texte ne deviennent des données pertinentes à inclure que dans le cas où elles n'assimilent plus le récepteur à un simple lecteur. Libérés de ce carcan interprétatif, l'image, les codes et les conventions au nom desquels celle-ci s'institue ne définissent plus le positionnement du spectateur, mais sont à l'inverse déterminés en dernière instance par la libre perception de celui-ci. Le genre, ses promesses et les activités de décodage du spectateur bien qu'encore existantes ne constitueraient désormais qu'une des dimensions de la relation du spectateur au texte, et le réalisme ne serait également plus qu'une des conditions permettant « l'effet de réel » (Glevarec, 2010). Similairement aux observations notées par Jean-Louis Missika (2006) quant à son

analyse de la post-télévision, le *found footage film* s'inscrit dans cette tradition consistant à interroger le médium. Caractérisée par une volonté de dépasser et questionner les frontières entre ses genres et de proposer au téléspectateur une expérience renouvelée et conscientisée, la post-télévision « rend perméable ses frontières avec le « réel » dont elle est dorénavant, de surcroît, une partie ». (Glevarec, 2010, p.232). En somme, « l'effet de réel », défini ici par Glevarec est atteint par le *found footage film* serait ce nouveau réalisme qui, à l'instar de sa relation indicielle au réel chercherait avant tout à construire le réel par l'implication de son récepteur.

CONCLUSION.

Comme évoqué lors de l'établissement de notre cadre théorique, la sémiopragmatique telle que définie par Roger Odin s'attache à étudier la production textuelle en intégrant des données extérieures. La construction d'un texte destinée à orienter le spectateur vers un certain cadre d'interprétation et l'adoption d'un mode de lecture particulier se soumet à des facteurs contextuels, et s'ajuste à la perception du public en dernière instance. Le spectateur, constructeur de sens est alors envisagé comme faisant partie de ce que Odin nomme une « communauté de faire » (Odin, 2011). Le texte est donc appréhendé en relation à sa catégorie d'appartenance, et est abordé sous le prisme de connaissances pré-acquises par le spectateur amenant les sphères de production et de réception de l'œuvre à s'unir autour d'un pacte implicite. Si une forme de contrat communicationnel guide la réception du *found footage film* en vertu de considérations génériques et sémiopragmatiques, nous avons également démontré que celles-ci ne constituaient qu'une part de la relation entretenue par le texte et son spectateur.

D'un point de vue générique, le *found footage horror film* offre une structure narrative stable au cours de laquelle les intrigues développées autour d'un recours au *point-of-view shot* et à la présence du filmeur au sein de la diégèse amènent à une structure formelle codifiée. Articulée globalement autour d'un emprunt à l'esthétique du documentaire et du reportage, le *found footage film* partage avec le mockumentaire une esthétique semblable. Si les thématiques développées y sont variées, le langage stylistique emprunté au documentaire observationnel constitue en revanche la marque de fabrique du « genre » (Raimondo, 2014). D'un point de vue sémiopragmatique, l'emprunt aux codes et conventions du documentaire se manifeste par une volonté d'orienter la lecture du spectateur vers un cadre d'interprétation donné. Plus précisément, celle-ci constitue une invitation chez le spectateur à suspendre son

incrédulité et à momentanément adopter un mode de lecture documentarisant. Dans une perspective ludique, la production textuelle se destine alors à optimiser l'authenticité revendiquée par le « genre », en faisant appel à la *conscience documentaire* du public.

The pleasure of found footage horror in part stems from spectatoral knowledge that something we rationally know not to be true (the supernatural) can momentarily be reimagined (consciously or otherwise) as "real" because the vehicle in which that information is delivered is one we otherwise trust to provide reliable information (Heller-Nicholas, p.22).

Sans aucune volonté de tromper son spectateur, l'apparence du *found footage film* permettrait au genre de l'horreur un renouvellement au cours duquel ses choix stylistiques serviraient à appuyer la fiction. Si le texte feint la forme documentaire, la construction réflexive de celle-ci ne s'effectue pas dans une perspective de rupture avec la fiction, et ne cherche pas non plus à produire une réflexion critique quant à sa forme. Davantage par nécessité de rapprocher son spectateur de l'horreur en lui permettant de s'identifier pleinement aux faits représentés, le *found footage film* propose au spectateur de conscientiser son acte de réception dans une perspective ludique plutôt que contractuelle.

À ces choix stylistiques appréhendés comme pistes de lecture permettant au public de jouer le jeu d'une fausse illusion, se conjugue une forme d'interpellation particulière. Le positionnement éprouvé du spectateur quant à la réception de ces films permettrait d'expliquer en dernière instance un tel succès. Stimulé par la forme documentaire, le spectateur est à la fois interpellé sur le mode affectif à s'identifier à des modalités de représentation familières, mais serait également invité à construire imaginativement l'absence à l'écran. L'identification étroite permise par ces choix stylistiques permet également au spectateur de ressentir le danger auquel s'exposent continuellement les protagonistes et le filmeur. L'épistémophilie associée au besoin d'apprendre est une

caractéristique suscitée par le documentaire. Celle-ci est exploitée par le *found footage horror film*, et simultanément inassouvie. Mobilisée afin de produire une posture investigatrice chez le spectateur partagé entre son désir de voir, et son sentiment de vulnérabilité, l'épistémophilie sert à concentrer l'attention du spectateur, et simultanément à réduire ses aptitudes d'anticipation. Rapprochés au plus près de la situation de vulnérabilité des protagonistes et invités à se figurer mentalement ce qui leur est caché, les spectateurs détiennent une part considérable d'implication. Le *found footage horror film* n'est plus cet espace autonome refermé sur lui-même, il est un espace de médiation dont le principal acteur est le public. Il devient ainsi un espace hautement interactif construit par nos connaissances et notre propre subjectivité.

La force et le succès du *found footage horror film* s'expliqueraient donc dans son aptitude à interpeller son spectateur tout en l'obligeant à se positionner dans le sens d'une participation effective. La construction du sens établie via les affects, les sens et l'imaginaire du spectateur place le travail de ce dernier au centre de l'établissement du « genre ». C'est ce positionnement du spectateur qui définirait le « réalisme » visé par le *found footage*. Indépendamment de toute construction narrative logique, ou de toute nécessité à rapprocher le contenu textuel du réel, le sentiment de proximité éprouvé par le spectateur quant aux images est ce qui permet à la tendance d'assouvir un « effet de réel » (Glevarec, 2010). N'obéissant donc à aucune logique sémiologique particulière, l'efficacité de la forme s'exerce au nom d'une perception renouvelée du spectateur, autonome, et indépendante de toute opération de décodage. Plus qu'un cinéma de la représentation, le *found footage horror film* est un cinéma de la réception, de la sensation et de la perception.

RÉFÉRENCES

Monographies et Articles

- Aaron, M. (2005). 17. Looking On : Troubling spectacles and the complicitous spectator. *The Spectacle of the Real*. Intellect Ltd. 213.
- Aloi, P. (2005). 15. Beyond the Blair Witch: A New Horror Aesthetic?. *The Spectacle of the Real*. Intellect Ltd. 187.
- Altman, R. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. *Cinema Journal*, 6-18.
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. Londres : British Film Institute.
- Banash, D. C. (1999). The Blair Witch Project: Technology, Repression, and the Evisceration of Mimesis. *Postmodern Culture*, 10(1).
- Barrette, P. (1997). L'institution du film de fiction aux États-Unis : le point de vue sémio-pragmatique, *Cinemas*, 7 (3), 13-29.
- Bazin, A. (1976). *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éd. Du Cerf, vol. I.
- Beugnet, M. (2007). *Cinema and sensation: French film and the art of transgression*. SIU Press.
- Boillat, A. (2001). *La fiction au cinéma*. Paris : L'Harmattan.
- Boillat, A. (2012). L'inquiétante étrangeté du found footage horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V" de l'édition 2012 du NIFFF. *Décadrages*, 21-22, 146-165.
- Bordwell, D. (2012). Return to paranormalcy". *David Bordwell's Website on Cinema*.
- Boyer, H. et Lochard, G. (1995). *Notre écran quotidien. Une radiographie du télévisuel*. Dunod, Paris.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. Routledge : New York.

- Casetti, F. (1990). *D'un regard l'autre : le film et son spectateur*. Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- Casetti, F. (2002). *Communicative Negotiation in Cinema and Television*. Milano : Vita e pensiero.
- Casetti, F. (2005) *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris : Armand Colin.
- Cherry, B. (2009). *Horror*. Routledge.
- Chevrier, H.P. (1998). *Tendances du cinéma contemporain*. Laval : Les 400 coups.
- Deleuze, G. (1981). *Francis Bacon: logique de la sensation* (Vol. 1). Ed. de la Différence.
- Dika, V. (1990). *Games of terror: Halloween, Friday the 13th, and the films of the stalker cycle*. Fairleigh Dickinson University Press.
- Dufour, E. (2006). *Le cinéma d'horreur et ses figures*. Presses Universitaires de France-PUF.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : Bernard Grasset.
- Esquenazi, J. P. (1995). « L'effet film de famille ». Dans *Le film de famille: usage privé, usage public*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- Freeland, C. (1995). Realist Horror. Dans C. A. Freeland et T. E. Wartenberg : *Philosophy and Film*. New York: Routledge.
- Gauthier, G. (2005). *Le documentaire, un autre cinéma*. Paris : Armand Colin.
- Genette, G., Todorov T. (1982). *Littérature et réalité*. Paris, Seuil.
- Glévarec, H. (2012). Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision, *Question de communication*, 18.
- Grant, B. (2013). Digital anxiety and the new verité horror and sf film. *Science Fiction Film & Television*, 6(2), 153-175.
- Gunning, T. (2006). Le cinéma d'attraction: le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde. 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, (50), 55-65.

- Hart, A. C. (2014). Found Footage and Offscreen Space. Dans Benshoff, H. M. (Dir.) : *A Companion to the Horror Film*. John Wiley & Sons.
- Hawkins, J. (2000). *Cutting Edge : Art-Horror and the Horrific Avant-Garde*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Heller-Nicholas, A. (2014). *Found Footage Horror Film, Fear and the appearance of reality*. Jefferson : McFarland & Company Inc.
- Hight, C. (2011). *Television mockumentary: Reflexivity, satire and a call to play*. Manchester University Press.
- Higley, S. L., & Weinstock, J. A. (Eds.). (2004). *Nothing that is: Millennial Cinema and the Blair Witch Controversies*. Wayne State University Press.
- Hills, M. (2005). *The pleasures of horror*. Bloomsbury Publishing.
- Hopgood, F. (2006). Before Big Brother, there was Blair Witch: the selling of 'reality'. *Docufictions: essays on the intersection of documentary and fictional filmmaking*. Jefferson, United States: McFarland & Company, 237-252.
- Jackson, N. (2002). Cannibal Holocaust, realist horror and reflexivity, *Post script : Essays in Film and the Humanities*, 21 (3), 32-45.
- Jackson, K. (2013). *Technology, Monstrosity and Reproduction in Twenty-first Century Horror*. Palgrave Macmilan.
- Jauregui, C.G. (2004). "Eat it alive and swallow it whole !" resavoring Cannibal Holocaust as mockumentary. [En Ligne]. *Invisible Culture : An Electronic Journal for Visual Culture*, 7. <https://ivc.lib.rochester.edu/portfolio/eat-it-alive-and-swallow-it-whole-resavoring-cannibal-holocaust-as-a-mockumentary/>
- Jauss, H. R. (1978). *Pour une Esthétique de la réception*. Traduit de l'allemand par Claude Maillard, préface de Jean Starobinski. Paris : Gallimard.
- Journot, M-T. (2011). *Films amateurs, dans le cinéma de fiction*. Paris : Armand Colin.
- King, G. (2005). *The Spectacle of the Real, From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond*. Intellect Ltd.
- Lambert, F. (1995). « Les indices du direct (vérité, authenticité, et simultanéité à la

télévision ». Dans Bruno Péquignot (dir.), *Télévisions. La vérité à construire*, pp.37-60. Paris: L'Harmattan.

Limoges, J-M. (2004). *Mise en abyme et réflexivité : pour une distinction de termes trop souvent confondus*. Laval : Université Laval.

Marks, Laura U. (2002). *Touch : Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Metz, C. (1966). La construction en abyme dans Huit et demi, de Fellini. *Essais sur la signification au cinéma*, 223.

Metz, C. (1977). *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma* (Vol. 1134). Union générale d'éditions.

Metz, C. (1995). *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris : Méridiens Klincksieck.

Missika, J.-L. (2006). *La fin de la télévision*. Paris : Éd. Le Seuil.

Moine, R. (2002). *Les genres du cinéma*. Paris : Nathan.

Mulvey, L. (2005). *Death 24x a Second : Stillness and the Moving Image*. London : Reaktion.

Ndalianis, A. (2012). *The Horror Sensorium : Media and the Senses*. Jefferson, NC : McFarland.

Nichols, B. (1991). *Representing reality : issues and concepts in documentary*. Bloomington : Indiana University Press.

Niney, F. (2002). *L'épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de la réalité documentaire*. Bruxelles : De Boeck.

North, D. (2010). Evidence of Things Not Quite Seen: Cloverfield's Obstructed Spectacle. *Film & History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies*, 40(1), 75-92.

Odin, R. (1980). L'entrée du spectateur dans la fiction. Dans J. Aumont et J-L. Leutrat (Dir.) : *Théories du film*. Paris : Albatros.

Odin, R. (1984). Le film documentaire, lecture documentaristante. Dans *Cinémas et réalités* (CIEREC, Travaux noXLI). Saint-Étienne : Centre interdisciplinaire d'études et de recherches sur l'expression contemporaine, Université de Saint-Étienne.

Odin, R. (1995). *Le film de famille : usage privé, usage public*. Paris : Méridiens Klincksieck.

Odin, R. (2000). *De la fiction*. Bruxelles : De Boeck.

Odin, R. (2005). L'entrée du spectateur dans le documentaire. Dans D. Blüher et F. Thomas (Dir.) : *Le court métrage français de 1945 à 1968 De l'âge d'or aux contrebandiers*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.

Odin, R. (2011). *Les espaces de communication : Introduction à la sémiopragmatique*. Grenoble : Presse Universitaire de Grenoble.

Petley, J. (2005). 14. Cannibal Holocaust and the Pornography of Death. *The spectacle of the real*. Intellect Ltd. 173.

Pierron-Moinel, M-J. (2010). *Modernité et documentaires*. Paris : l'Harmattan.

Pinedo, I. (1996). Recreational terror: postmodern elements of the contemporary horror film. *Journal of Film and Video*, 17-31.

Powell, A. (2006). *Deleuze and horror film*. Edinburgh University Press.

Raimondo, M. J. (2014). Frenetic aesthetics: observational horror and spectatorship. *Horror Studies*, 5(1), 65-84.

Rhodes, G. (2002). Mockumentaries and the Production of Realist Horror. *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, 21 (3), 46-60.

Rhodes, G. (2006). *Docufictions : essays on the intersection of documentary and fictional filmmaking*. Jefferson : N.C. McFarland :

Roberge, M. (2004). *L'art de faire peur: des récits légendaires aux films d'horreur*. Presses Université Laval.

Roscoe, J. (1998). Man bites dog: Deconstructing the documentary look. *Docufictions: essays on the intersection of documentary and fictional filmmaking*. Jefferson, United States: McFarland & Company.

Roscoe, J. (2000). The Blair Witch Project: Mock-documentary Goes Mainstream. *Jump Cut*, 43, 3-8.

Roscoe, J. et Hight, C. (2011). *Faking it : Mock-documentary and the subversion of factuality*. Manchester : Manchester University Press.

Schopp, A. (2002). Transgressing the Safe Space: Generation X Horror in The Blair Witch Project and *Scream*. *Nothing That Is: Millennial Cinema and the Blair Witch Controversies*, Wayne State University Press. 125-144.

Sipos, T. M. (2010). Horror Film Aesthetics. *Creating the Visual Language of Fear*. Jefferson, North Carolina.

Takeda, K. (1987). Le cinéma auto-réflexif : quelques problèmes méthodologiques. *Iconics*, The Japan Society of Image Art and Sciences, 83-97.

Vernet, M. (1988). *Figures de l'absence: [de l'invisible au cinéma]*. Cahiers du cinéma: Ed. de l'Etoile.

Wells, P. (2000). *The Horror Genre : From Beelzebub to Blair Witch*. London and New York : Wallflower Press.

Wetmore, K.J. (2012). *Post-9/11 Horror in American Cinema*. USA : Bloomsbury Publishing.

Worland, R. (2007). *The Horror Film : An Introduction*. Malden : Blackwell Pub.

MEDIAGRAPHIE

Films

Avalos, S., Weiler, L. (1998). *The Last Broadcast*. Etats-Unis.

Barreda Lunda, F. (2010). *Atrocious*. Espagne : Nabu Films, Silencio Rodamos Producciones.

Blaguero, J., Plaza, P. (2007). *REC*. Espagne : Castelao Producciones, Filmmax.

Belvaux, R., Bonzel, A., Poolvorde, B. (1992). *Man Bites Dog*. Belgique : Les Artistes Anonymes.

Bettinelli-Olpin, M., Bruckner, D., Gillett, T., Martinez, J., McQuaid, G., Swanberg, J., Villella, C., West, T., et Wingard, A. (2012). *V/H/S*. Etats-Unis : Bloody Disgusting, Magnet Releasing.

Breault, M. (1974). *Les ordres*. Québec.

Brent Bell, W. (2012). *The Devil Inside*. Etats-Unis : Paramount Pictures, Insurge Pictures.

Browning, T. (1931). *Dracula*. États-Unis : Universal Pictures.

Carpenter, J. (1978). *Halloween*. États-Unis : Compass Internation Pictures, Falcon International Productions.

Carpenter, J. (1982). *The Thing*. Etats-Unis : Universal Pictures.

Craven, W. (1972). *The Last House on the left*. Etats-Unis : Enterprises, The Night Co.

Craven, W. (1984). *A Nightmare on Elm Street*. Etats-Unis : New Line Cinema, Media Home Entertainment, Smart Egg Pictures, Elm Street Venture.

Deodato, R. (1980). *Cannibal Holocaust*. Italie : F.D. Cinematografica.

Dowdle, E. (2014). *As Above, So Below*. France, États-Unis : Legendary Pictures.

Evans, G., Eisener, J., Hale, G., Sanchez, E. Tjahjanto, T., Barrett, S., Wingard, A. (2013). *V/H/S 2*. États-Unis : Bloody Disgusting, Pictureshow Productions Inc, The Collective Studios, Studio Unknown.

Flaherty, R. (1922). *Nanouk l'Esquimau*. France, États-Unis : Révillon Frères, Pathé Exchange.

Findlay, R. (1976). *Snuff*. États-Unis.

Friedkin, W. (1973). *The Exorcist*. États-Unis : Warner Bros.

Gates, K. (2006). *The Zombie Diaries*. Royaume-Uni : Bleeding Edge Films, Off World Films.

Goi, M. (2011). *Megan is missing*. États-Unis : Trio Pictures.

Groulx G. (1964). *Le chat dans le sac*. Québec.

Haneke, M. (1997). *Funny Games*. Autriche : Wega Film.

Hitchcock, A. (1960). *Psycho*. États-Unis : Shamley Productions.

Hooper, T. (1974). *The Texas Chainsaw Massacre*. États-Unis : Vortex, Inc.

Joost, H., Schulman, A. (2012). *Paranormal Activity 4*. États-Unis : Room 101.

Jutra, C. (1963). *À tout prendre*. Québec.

Laugier, P. (2008). *Martyrs*. France, Canada : Canal+, Eskwad, Wild Bunch.

Levinson, B. (2013). *The Bay*. États-Unis : Automatik Entertainment.

McNaughton, J. (1986). *Henry : portrait of a serial killer*. États-Unis.

Myrick, D. et Sanchez, E. (1999) *The Blair Witch Project*. États-Unis : Haxan Films.

Night Shyamalan, M. (2015). *The Visit*. États-Unis : Blinding Edge Pictures, Blumhouse Productions.

Peli, O. (2007) *Paranormal Activity*. États-Unis : Paramout Pictures, Blumhouse Productions Aramid Entertainment Fund, Incentive Filmed Entertainment.

Pontecorvo, G. (1966). *La bataille d'Alger*. Italie, Algérie : Igor Film, Casbah Film.

- Powell, M. (1960). *Peeping Tom*. Royaume-Uni : Michael Powell (Theatre) Ltd.
- Reeves, M. (2008). *Cloverfield*. Etats-Unis : Bad Robot Productions.
- Renoir, J. (1946). *Partie de Campagne*. France : Panthéon Productions.
- Richards, J. (2003). *The Last Horror Movie*. Royaume-Uni : Prolific Films, Snakehair Productions.
- Romero, G. A. (2007). *Diary of the Dead*. Etats-Unis : Weinstein Company.
- Roth, E. (2006). *Hostel*. Etats-Unis : Studios Barrandov.
- Rouquier, G. (1942). *Le Tonnelier*. France.
- Stamm, D. (2010). *The Last Exorcism*. France, États-Unis : Lionsgate, StudioCanal et Strike Entertainment.
- Stone, O. (1994). *Natural Born Killers*. Etats-Unis : Warner Bros, Regency Entreprises, Alcor Films, Ixtlan, J.D. Productions.
- The Vicious Brothers. (2011). *Grave Encounters*. Canada : Twin Engine Films, Digital Interference Productions, Tribeca Film.
- Tourneur, J. (1942). *Cat People*. Etats-Unis : RKO Radio Pictures.
- Wan, J. (2004) *Saw*. États-Unis : Evolution Entertainment, Twisted Picture.
- Whale, J. (1931). *Frankenstein*. Etats-Unis : Universal Pictures.

Émissions de télévision

- Abrams, J.J., Lieber, J., Lindelof, D. (2004-2010). *Lost*. Série télévisée. États-Unis : ABC Studios, Touchtone Television, Bad Robot, Grass Skirt Productions.
- Chapman, G. Cleese, J., Idle, E., Palin, M. (1969-1974). *Monty Python's Flying Circus*. Série télévisée. Royaume-Uni : BBC.
- Chrichton, M. (1996-2009). *Urgences*. Etats-Unis : NBC.

Clattenburg, M. (2001-2015). *Trailer Park Boys*. Série télévisée. Canada, Royaume-Uni : Showcase.

Daniels, G., Gervais, R., Merchant, S. (2005-2013). *The Office*. Série télévisée. Etats-Unis : Reveille Productions, NBC Universal Television, Deedle-Dee Productions, Universal Media Studios, Universal TV.

Levitan, S., Lloyd, C. (2009). *Modern Family*. Série télévisée. Etats-Unis : Levitan et Lloyd, 20th Century Fox Television.

Jeux vidéo

Id Software. (1993-2005). *Doom*. [Jeu vidéo, Windows HP]. Texas : Id Software.

Valve Corporation. (1998-2001). *Half-Life*. [Jeu vidéo, Windows HP]. Californie : Sierra Studios.

Capcom. (1996-2011). *Resident Evil*. [Jeu vidéo, Linux, Windows HP]. Japon : Capcom.